REVISTA **BLENDERIANOS**

REVISTA
Nº2
DICIEMBRE
2017

GUERRA DEL COSMOS



TUTORIAL
¡Crea detalles impresionantes a una nave!

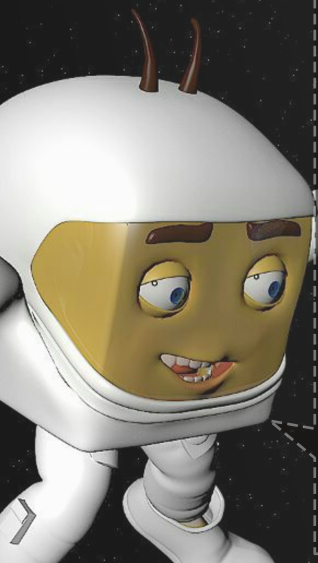
¡GANADORES!
CONCURSO
¨Cosmos War¨

TALLER DEL PRINCIPIANTE
El nodo mix, posibilidades y máscaras

ENTREVISTA
SEBASTIÁN
ZAPATA

DEDICADA A LOS USUARIOS DE blender

AGRADECIMIENTOS



Este segundo número ha salido con el esfuerzo y ayuda de muchas personas que han volcado su ilusión para hacerlo posible. Debemos dar las gracias a Oliver Villar de Blendtuts y a Diego Moya de Pixelodeon3D, así como a Sebastián Zapata de FriendlyShade por su colaboración como jueces del concurso y su aportación a los premios; así como por incluirnos Oliver y Diego en un pequeño espacio de la Blendiberia 2017, para poder presentar este número al mundo en un entorno de entusiastas y profesionales de Blender y del 3D en general. Nuestra portada no habría sido la misma sin la colaboración de Marcos Antonio Ruiz Guindo, arquitecto cubano que nos cedió la nave espacial que ocupa toda la portada del número. Hemos de agradecer también la ayuda de Mónica Sánchez y de Mario Santos que nos han permitido tener en este número una sección de Eventos que creemos será muy relevante para la revista.

Agradecimientos a Xavi Porras por su ofrecimiento para hacernos en cristal, un detalle, que poder regalar a modo de estatuilla a los ganadores del concurso que aparece en este número. Agradecimientos a Carmen Orellana por la creación de la mascota de la revista, la cual no tiene gran protagonismo en este número pero esta ahí presente para nosotros. Hemos de agradecer también la rapidez con la que nos ha respondido Albert Rebollo, del equipo que ha creado el magnifico juego VESTA y a Carmen Córdoba, del equipo de creación de la película animada ROBERTO por su colaboración en los espacios publicitarios, los cuales estamos articulando para anunciar todo tipo de eventos, películas, cortos, juegos, empresas en los que Blender haya sido protagonista de algún modo. Si alguno está interesado en aparecer en ellos, que nos contacte al correo blenderianos@gmail.com.

Por supuesto, hemos de agradecer a todo el staff de la revista su colaboración, sobre todo a nuestra plantilla de maquetadores: Jeffrey Rodriguez, Stephanie Felix, Susana Valdive Lunar y Jorge Reyes Galindo (quien nos obsequia con un nuevo logotipo). Gracias por vuestra dedicación y tiempo, ya que sin vosotros este número no sería posible, gracias por volcar vuestro tiempo, a pesar de todos los contratiempos personales que habéis sufrido. Y por supuesto, agradecimientos a todos los que nos estaréis leyendo y colaborando en el concurso, ya que sin vosotros, querido público, esta revista no tiene sentido. Por último, nos queda desearos a todos un próspero y feliz Año Nuevo. Disfrutad de este número.



Nombre publicación: Revista blenderianos #2
Lugar edición Principal: Sonseca (Toledo, España)
Partes de la revista se han editado en: Venezuela, Bolivia, Cuba, Argentina, Colombia, Honduras, México, Panamá, Rep. Dodimicana
Editor: Grupo Blenderianos
Facebook:
https://www.facebook.com/revistablenderianos/
Contacto: blenderianos@gmail.com
Grupo facebook asociado: Comunidad blenderianos (https://www.facebook.com/groups/698633897003190/)

Lugares de descarga:
http://archive.org/details/@blenderianos
Fecha de publicación: 30/12/2017

EDITORIAL

Bienvenidos blenderianos a esta segunda entrega, donde os espera un emocionante viaje al interior del maravilloso mundo del 3D, aparte de un cambio de imagen, empezando por nuestro logo y continuando con nuestra maquetación.

Tenemos artículos especialmente diseñados con esmero y cariño para todo público, porque queremos que este segundo número sea por y para toda la comunidad. Así nació la idea, queríamos crear un vehículo transmisor de conocimientos que abarcase no sólo este extenso programa llamado Blender, sino todo el mundo del 3D y a todos sus habitantes sin excepción. Todos aquellos que hayan navegado en sus aguas, encontrarán peligros y obstáculos sin fin y esperamos que esta revista actúe de guía y faro que os acompañe en vuestro camino.

Muchos son los peligros a los que los blenderianos se enfrentan a la hora de avanzar. La filosofía del libre software parece arraigada en la comunidad, pero muchas veces aquellos que más parecen defender el uso del libre software, son los que pecan de intentar encarcelar su conocimiento, por miedo a que otros avancen por encima de ellos. Se trata de un mundo competitivo, donde no siempre se entiende el significado completo de compartir y de sus beneficios, por eso la filosofía de esta publicación nació para sobrevolar todas las desigualdades, envidias y competitividades y llevar a todos un conocimiento que debería ser libre y accesible a toda la comunidad en todos sus niveles.

Queremos ayudar a que todo el que quiera adentrarse en este vasto universo pueda hacerlo sin temor. Esta es una labor ardua y difícil, a la que nos enfrentaremos número a número, esperando que todos los blenderianos, nos sigan, nos apoyen e incluso nos brinden su ayuda para conseguir que este proyecto se haga mayor y mejor.

Blender 2.8 está próximo a ver la luz. Cuando estéis leyendo este número, la versión 2.79 hará un tiempo que ya estará disponible para que la disfrutéis, preparando ya el terreno para el gran cambio que supondrá la siguiente versión. Esperamos poder estar ahí para presentárosla cuando llegue el momento, porque va a ser un cambio esperamos sea histórico.

STAFF

El equipo de la Revista Blenderianos esperamos disfruteis de esta entrega que vamos a ir mejorando con esfuerzo y con ganas. Y recordad, nuestro compromiso con la libertad del conocimiento es constante.

USOS & REDES

- facebook.com/blenderianos
- twitter.com/RBlenderianos
- youtube.com/Revista Blenderianos
- instagram.com/revistablenderianos

Contáctanos para obtener mas permisos al correo: blenderianos@gmail.com



Kevin Crespo
(**Dr. Yo**)
/ / Escritor / /
Modelador 3D
Estudiante
kevin.crespo@outlook.es



Gerardo Rivera López
/ / Escritor / /
Modelador 3D
Ing. en Sistemas
arielrv@openmailbox.org



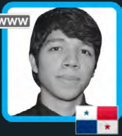
Stephanie Felix
(**Danzel Scarleth**)
/ / Diseñadora / /
Modeladora 3D
Diseñadora Gráfica
danzelscarleth@gmail.com



Carlos García Bueno
(**YaKoM**)
/ / Escritor / /
Modelador 3D
Auxiliar de Farmacia
yakomcito@gmail.com



Marcos Ruiz
(**Warcos**)
/ / Escritor / /
Modelador 3D
Arquitecto
warcos1980@gmail.com



Jeffrey Rodriguez
(**Darha**)
/ / Diseñador / /
Generalista 3D
Diseñador Gráfico
darha.dg@gmail.com



Carmen Orellana
(**Cpatyore7**)
/ / Escritora / /
Modeladora 3D
Ing. Telecomunicaciones
carmenorellana77@gmail.com



Eduardo Sánchez
(**Aslan3D**)
/ / Escritor / /
Modelador 3D
Estudiante Ing. Sistemas
lorf543@gmail.com



Mónica Sánchez
/ / Escritora / /
Infografía 2D y 3D
Restauración de Bienes Culturales. Patrimonio Virtual
msanchezy2015@gmail.com



Jorge Reyes Galindo
(**JoG**)
/ / Diseñador / /
Modelador 3D
Diseñador Industrial
jorgereyesgalindo@gmail.com



Susana Valdive Lunar
(**suzanne**)
/ / Diseñadora / /
Modeladora 3D
Diseñadora Gráfica
svaldive@gmail.com

COLABORADOR

Mario Santos
Técnico Informático
Modelador 3D
mario.santos.animacion3d@ gmail.com

CONTENIDO REVISTA BLENDERIANOS





Esta revista digital cuenta con enlaces interactivos

*Para regresar al contenido, haz clic o toca el icono.


EXPLOREMOS
BLENDERIANOS

TRIs, QUADs y N-GONs.

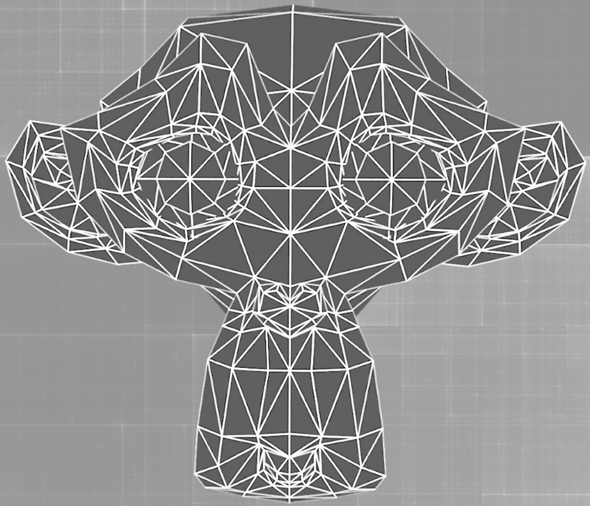
Topología correcta de un círculo dentro de un cuadrado

NIVEL: BÁSICO

Iban José Velázquez

(MegaBlender) Formador 3D

megablender3d@gmail.com



TOPOLOGÍA

En este artículo nos vamos a introducir en el maravilloso mundo de la topología, lugar de encuentro continuo de debate entre los artistas más devotos de la perfección y la belleza topológica y los más prácticos o atrevidos, que desafían las leyes no escritas sobre el modelado.

MODOS DE TRABAJO

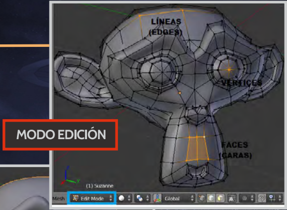
A la hora de modelar en Blender, tenemos dos modos de trabajo principales: el modo objeto y el modo edición.

MODO OBJETO

En el primero, se trabaja con objetos independientes y figuras geométricas sencillas, que podemos ir añadiendo a la pantalla de vista 3d para realizar operaciones diversas con ellas, tales como traslaciones, rotaciones, cambio de tamaño, operaciones booleanas...

MODO EDICIÓN

En el segundo modo trabajamos directamente con la malla del objeto, pudiendo aplicar las operaciones antes dichas a elementos internos del objeto, modificando de manera más controlada la forma del objeto.

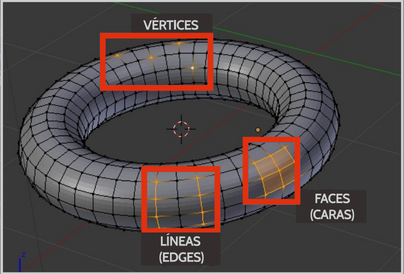




En este último modo (edición) aparecen una serie de elementos que hemos de tener en cuenta:

VÉRTICES (Vertex), LÍNEAS (Edges) Y SUPERFICIES (Faces)

Dos vértices unidos forman una línea y 3 o más líneas unidas forman una superficie y aquí es donde vamos a centrar nuestra atención, en las superficies. Las superficies las podemos clasificar en TRIS, QUADS y NGONS según el número de vértices de los que estén compuestos.

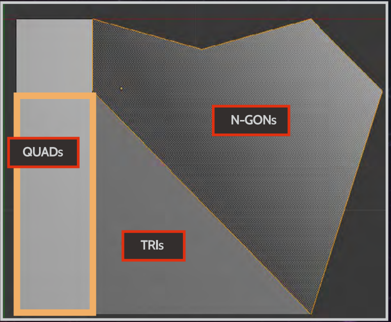


Si una superficie tiene:
- 3 vértices es un TRIS.
- 4 vértices es un QUAD.
- 5 o más vértices es un N-GON.

TRIs, QUADs y N-GONs.

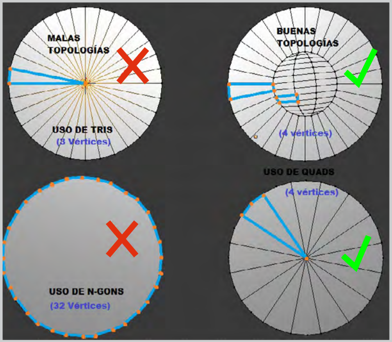
La geometría de un modelo se basa justamente en la disposición de la que está compuesta la malla de un objeto. A esta geometría se le llama también **topología.**

El debate se centra sobre la topología correcta que debe de poseer la malla de un objeto. Si te ajustas a esta geometría eres un buen diseñador 3D. Si no, te tachan de mal profesional e inexperto.

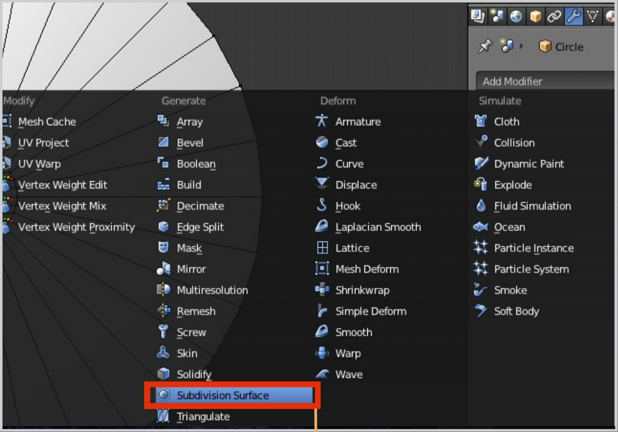


Todo esto, en mi opinión, depende del punto de vista con el que lo mires y además las reglas no escritas hay que saber, hasta qué punto, aplicarlas o no.

Una buena topología es aquella que no utiliza N-GONs principalmente y excepcionalmente algún TRIs, así que para ser mejor considerado



hemos de usar si es posible solamente QUADs en nuestras mallas. ¿Esto qué significa? Pues que nuestros modelos deben contener sólo superficies que tengan 4 vértices en la medida de lo posible.

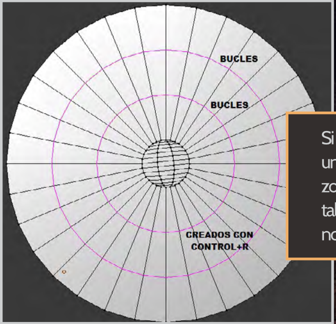


Esto viene del hecho de que al modelar se suele usar el modificador “Subdivision Surface”, que aumenta el detalle de la malla (aumenta el número de vértices y superficies) y la redondea.

La forma de modelado actual se basa en el uso de bucles que solo podrán ser seleccionados o creados si en nuestros modelos solamente hay quads.

Además de esto, el uso de N-GONs se comporta mal en entornos de animación y puede suponer un problema a la hora de exportar a ficheros .obj y ser utilizados en otros programas de diseño.

Todo esto hace que exista esta regla no escrita muchas veces, de no usar N-GONS en nuestros modelos. Aún así usarlos puede depender de para que sea nuestro trabajo.



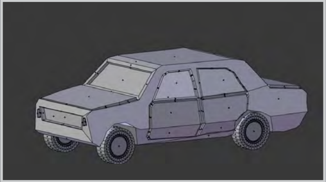
Si va a ser usado solo para un render estático, y son zonas que no se van a ver, tal vez el uso de un N-GON no sea tan sacrílego.

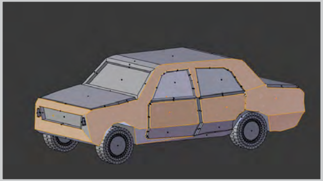
USANDO N-GONs

Para demostrar que existe una forma de modelar diferente, he cometido la osadía de modelar un coche sencillo usando N-GONs en su modelado.

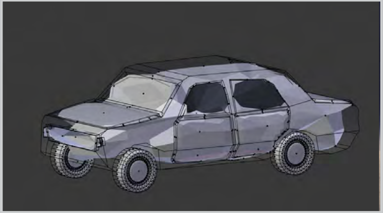


Como podéis observar, si no aplicamos el modificador Subdivision Surface, se ve bien, con muchos ángulos rectos, pero no se aprecian imperfecciones inherentes al propio diseño rápido del objeto.





Sin embargo si añadimos el modificador susodicho, veremos que hay zonas que se pliegan mal y generan zonas feas en el renderizado, aparte de que todo el modelo en general se redondea, si no sabemos decirle qué partes no queremos que hagan esto.





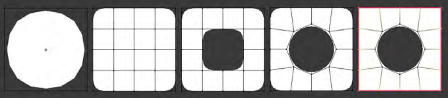
Una duda que a veces asalta es **¿Si los tris son tan malos, por qué se usan en sculpt o en animación?**

En sculpt, cuando se utiliza el modo dyntopo, toda la malla se estropea y se triangula permitiendo un modo de trabajo que añade más o menos detalle según zonas, cosas que la malla original subdividida no permite en el modo escultura (sculpt). Para este caso es útil pero, sin embargo, esta malla no nos sirve para sacar mapas UVs limpios o para poder usar un modelo tan denso para animación, por lo que después de hacer un esculpido rápido de un personaje, si se quiere usar en otros entornos, suele ser necesario hacer retopología de la malla, de manera que tenga menos polígonos y sea una malla con una geometría más limpia y bonita, formada exclusivamente por QUADS.

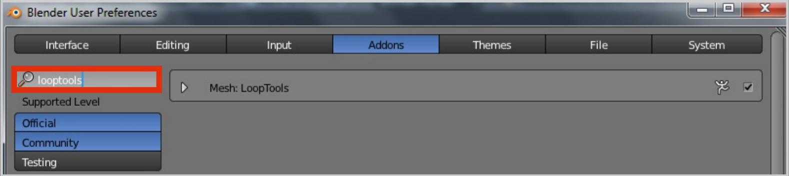
En el caso de animación, en un foro salió una vez esta cuestión, y una de las contestaciones fue que, en los juegos, no hay modificador *Subdivision Surface*, por lo que el uso de tris, no afecta como puede pasar en Blender, aunque nos deja una topología menos limpia y más imperfecta a nuestros ojos.

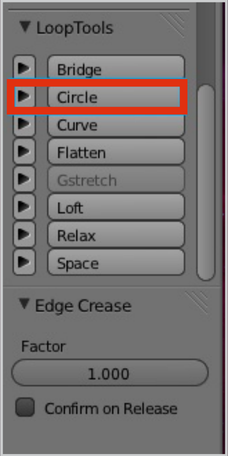
BUENA TOPOLOGÍA

Para terminar, vamos a hacer un ejemplo de buena topología. Para ello vamos a mostrar 3 modelos de círculos inmersos en cuadrados.

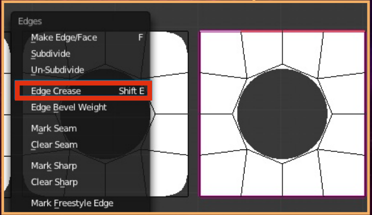


En el primer ejemplo un plano si lo subdividimos dos veces en medio tendremos un cuadrado con 8 vértices. Si activamos el addon LoopTools en el menú de usuario, con *CTRL+ALT+U*, en addons, podremos acceder en el panel lateral izquierdo a una opción en LoopTools que nos permitirá hacer que los vértices de ese cuadrado interior adopten una forma de círculo, en este caso será de octógono.



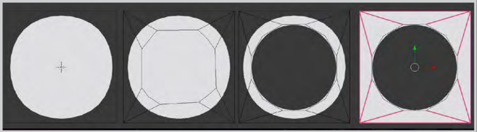


Luego si usamos con *CTRL+E* (Menú de líneas o edges) la opción *Edge Crease* sobre los vértices del contorno y los perpendiculares obtendremos lo que queremos, ahora si aplicamos el modificador Subdivision Surface ya se quedará un círculo dentro de un cuadrado.

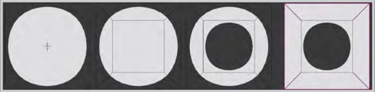


En el segundo caso, los cuatro vértices del cuadrado los podemos unir a tres vértices internos, formando un quad con cada esquina. Los 4 vértices, en el interior se convierten en 12, que usando la opción CIRCLE para redondearlos (del addon LOOPTOOLS), puede ayudarnos a crear un círculo interior en el cuadrado.

El último paso consiste en, a los vértices señalados en la imagen con un color rosáceo, aplicarles la opción de EDGE CREASE del menú de EDGES (*CTRL+E*), lo que hará que el cuadrado externo no tienda a redondearse y conseguiremos un círculo dentro de un cuadrado con una topología adecuada.



Por último, un experimento curioso. Si simplemente hacemos un cuadrado, seleccionamos la superficie y pulsamos la i, tendremos un cuadrado dentro de un cuadrado, ahora si seleccionamos el perímetro externo y le aplicamos Edge Crease a 1, al aplicar Subdivision Surface tendremos una situación similar a los casos anteriores pero con un trabajo de modelado bastante inferior.



Todas estas técnicas se suelen usar en muchos casos para realizar lo que se suele llamar *Hard Surface*, donde se tienen superficies con muchos entrantes y salientes con ángulos rectos y zonas planas, donde una buena topología al final es fundamental.

Dzl

Espero que os haya sido útil esta información y que sigáis leyendo este número. Un saludo.

VISÍTAME

MegaBlender

Making of:

HOGAR DULCE HOGAR

NIVEL: AVANZADO

Jorge Reyes
(JoG) Modelador 3D
jorgereyesgalindo@gmail.com



HOGAR DULCE HOGAR

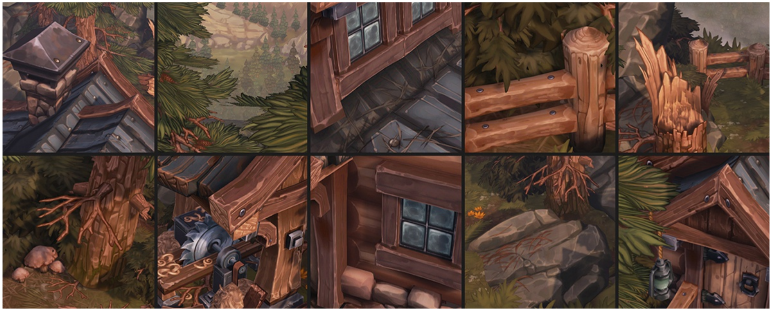
Este artículo es un sencillo repaso de cómo se creó "Hogar Dulce Hogar". Para el mismo utilicé Blender, Substance Painter y Photoshop.

Blender es un software potente, sencillo y versátil en el cual realicé el modelado, esculpido, retopología, mapeados UV y render final de la imagen.

Concepto y referencias visuales

Este modelo lo empecé desde un esbozo en mi cuaderno de notas, pero aunque me ayudó para establecer la idea general del modelo, el mismo pone en evidencia mis carencias como artista conceptual, por lo cual recurrí a internet para llenar ese vacío. Sabía el estilo que quería lograr, una mezcla entre estilo pintado a mano y fotorrealismo, así que realicé una búsqueda basada en esos parámetros.

Referencias: Hand painted environment - Wood house / Antonio Neves

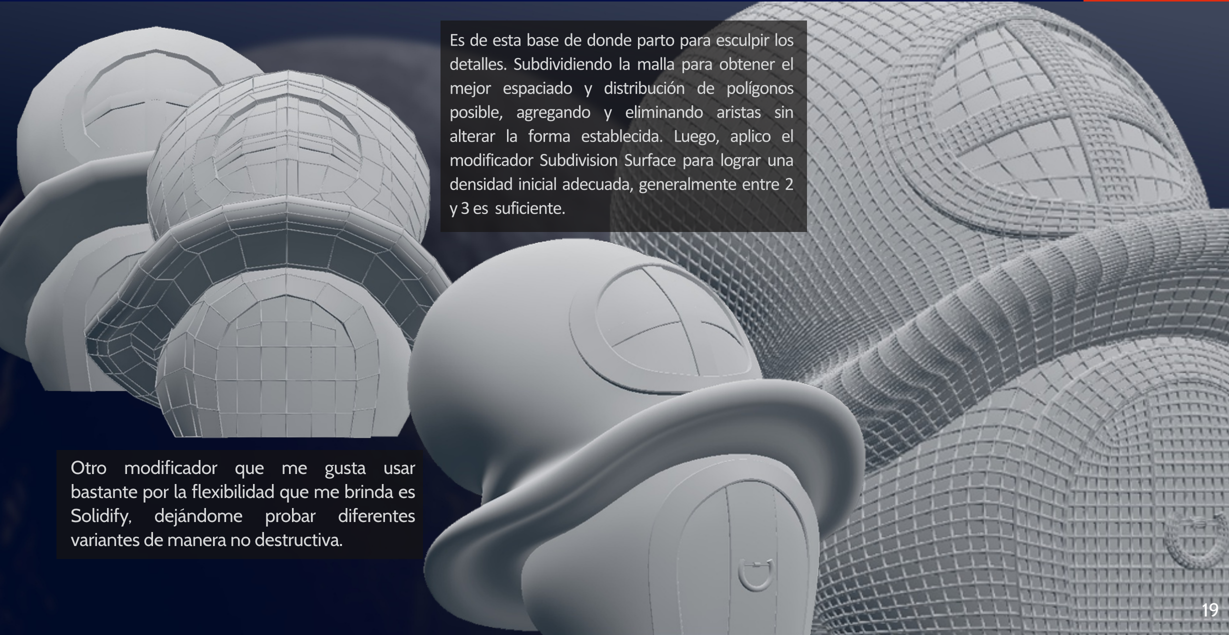




Boceto / Jorge Reyes

Modelado

Empecé a darle forma modelando de manera tradicional: extruyendo, moviendo, escalando, rotando, volviendo a extruir, y así sucesivamente mientras exploraba la forma. De esta manera establecí la silueta básica, escala y proporciones entre las diferentes partes, todo esto a la menor resolución posible y de forma simétrica para poder hacer uso del modificador Mirror.



Es de esta base de donde parto para esculpir los detalles. Subdividiendo la malla para obtener el mejor espaciado y distribución de polígonos posible, agregando y eliminando aristas sin alterar la forma establecida. Luego, aplico el modificador Subdivision Surface para lograr una densidad inicial adecuada, generalmente entre 2 y 3 es suficiente.

Otro modificador que me gusta usar bastante por la flexibilidad que me brinda es Solidify, dejándome probar diferentes variantes de manera no destructiva.

Escultura

Al inicio de esta fase, básicamente toca decidir si se esculpe mediante el método Multires o Dyntopo, siendo el segundo el que más me acomodaba.

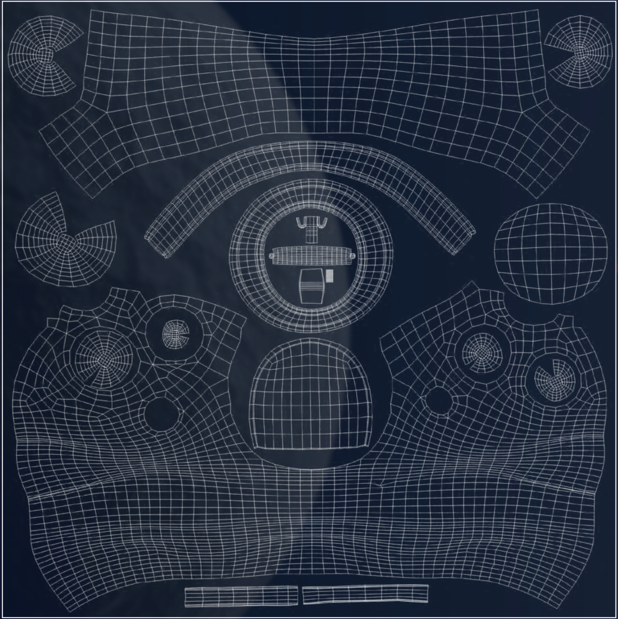
Las protuberancias en la parte superior del hongo fueron usando la brocha Inflate con diferentes radios, los nervios también con brocha Inflate y Crease par definir los contornos. La madera es una combinación de las brochas Clay Strips con un alpha cuadrado, la brocha Scrape para crear los relieves y los desgastes en las aristas, y la brocha Crease para el grano de la madera. A esta parte del proceso le dediqué bastante tiempo, pues es modelo alta resolución de donde extraje todos detalles.

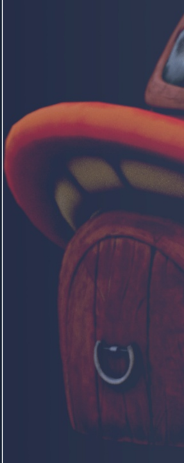


Retopología y UVs

Con el modelo base sin subdividir tengo un buen punto de comienzo, usando el modificador ShrinkWrap, combinado con Snap to Vertex. Es un proceso laborioso, pero muy necesario. En este caso, el modelo no fue creado con el objetivo de ser animado, pero sí quería probarlo en Unreal Engine 4 como si se tratase de un asset para videojuegos.

Decidí que todo sería un solo set de texturas 4096 x 4096, acomodando todas la islas en el espacio UV (Bendito el desarrollador de Average Islands Scale y Pack Islands).
Tratando siempre de provocar el mínimo de stretching posible y abarcando la mayor área posible al terminar la distribución, vi que aún quedaba espacio para aumentarle la resolución a algunas partes como la puerta y la manilla, lo cual aproveché.





Texturizado

Con ambos modelos listos en alta resolución, el esculpido y el de baja resolución producto de la retopología, los exporto en formato FBX para trabajar las texturas en Substance Painter, en el cual también hago el Bake de Normales, Ambient Occlusion, Curvatura, ID, etc.

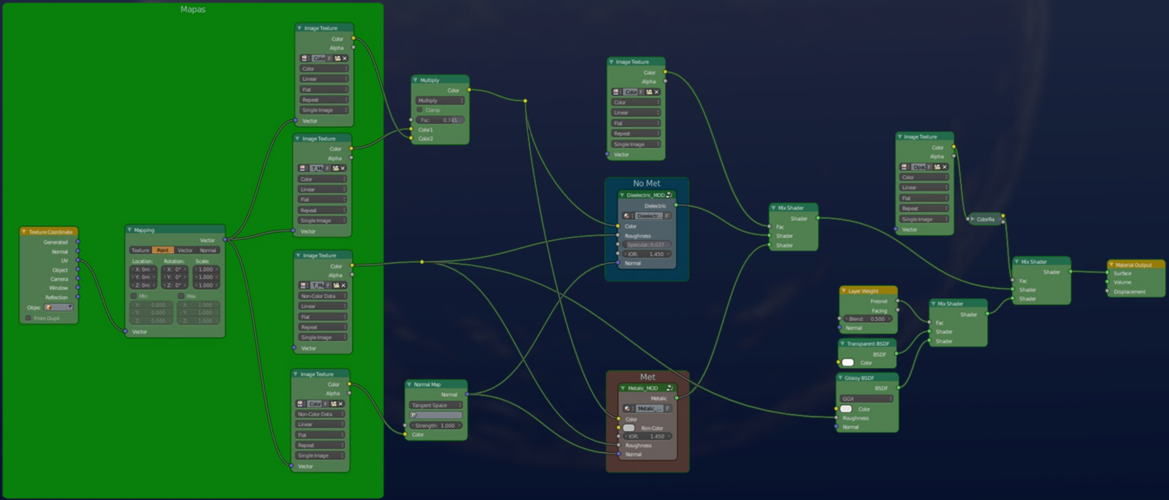
El motivo por el que uso Substance Painter es por su sencillez y rapidez, además de su gran gama de herramientas por defecto permitiendo siempre crear las propias y almacenarlas para posterior uso. No voy a ahondar mucho en esta parte, solo decir que, por supuesto, son texturas PBR, y el resultado del proceso son mapas: un Albedo, Metallic, Roughness, Specular, Normal, AO y un mapa de opacidad para los cristales.



Materiales



Aquí quiero hacer un pequeña aclaración: la configuración que uso en Blender es bastante sencilla como pueden ver, pero sólo porque tengo los nodos Dielectric y Metallic en escena, que se encargan de procesar cosas como el Fresnel, de manera físicamente correcta. En la web pueden encontrar bastante material de cómo crear estos nodos.



Yo los creé mediante un tutorial de CynicatPro, y los cargo cada vez que voy a realizar una configuración.

Los pueden distinguir en la imagen en color morado y rosado respectivamente, alimentados por los mapas que creé en Substance en color verde.

Lo demás es la parte dedicada al cristal.

En caso de no conocerlo les recomiendo el addon Node Wrangler.

Render

La escena en su totalidad está iluminada con HDRIs: uno como Key Light, y otro que lo complementa a modo the Fill Light. El render lo realicé a 800 samples en Cycles, a 1920 x 1080 pixels y acá el otro addon que recomiendo enormemente: Filmic, que te brinda varias opciones. Yo opté por un Base Contrast y un pequeño ajuste en el compositor de imagen, con el nodo Color Balance para finalizar la escena.



Artículo de crítica:

¿Qué nos frena para ser mejores diseñadores 3D?

Mi experiencia

NIVEL: BÁSICO

Iban José Velázquez
(MegaBlender) Formador 3D
megablender3d@gmail.com



EL MUNDO 3D

Antes de comenzar a escribir algo sobre mi experiencia, debería aclarar cómo veo el mundo que rodea al 3D ligado a programas libres como Blender. En "este mundo" entra gente con diversas motivaciones y perfiles. Si dejamos a un lado a los grandes profesionales que triunfan y se ganan la vida con el 3D, podemos encontrar 3 perfiles básicos: el de técnico, el artista y el programador.

TÉCNICO

El técnico es una persona que, normalmente, sabe de ordenadores, y enfoca el aprendizaje y uso de Blender como el aprendizaje de un programa más a dominar, pero carece de los conocimientos artísticos.

ARTISTA

El artista, que tiene una habilidad innata para crear y, aunque el programa se le resista, sus creaciones tienden a buscar un significado, no solamente a practicar técnicas o mejorar ciertas habilidades.

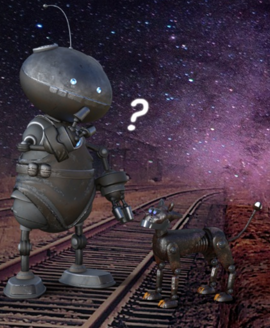
PROGRAMADOR

Y el programador, normalmente quiere programar videojuegos. Esto hace que haya diferentes visiones sobre lo que es un artista 3D y sobre cuál debería ser el camino o la forma de crear contenidos.



DIFERENTES CAMINOS

Así, el artista, sobretodo si se trata de algún diseñador gráfico o del mundo de las bellas artes, va a despreciar un poco más la técnica, valorando como arte el contenido que transmita cada trabajo, mientras que el técnico va a valorar el aprender ciertas formas de conseguir uno u otro efecto, sin importarle mucho lo que transmita, sólo el realismo que produce.

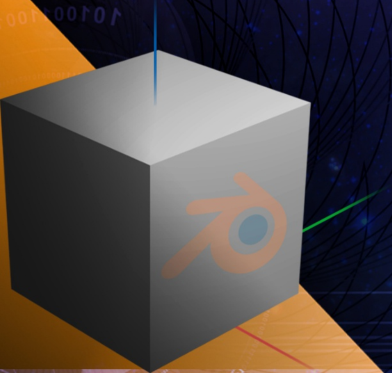


Sus caminos son distintos, hace tanta falta gente que cree arte digital como gente que sea capaz de reproducir escenas con realismo, sean construcciones o personajes. Esto hace que ser mejor en el mundo del 3D se vuelva más difícil. Lo primero que nos hemos de preguntar es cuál es nuestro camino como artista. Para cada uno es distinto y estas creencias nos ayudarán y limitarán por igual.

Debemos centrarnos primero en elegir en qué queremos destacar: En modelar, en texturizar, en riggear (incrustar esqueleto), en animar, en programar videojuegos y scripts, en crear escenas realistas, etc.

Una vez que tengamos una idea de qué nos gusta más, avanzar en muchos casos exige un cambio de expectativas. Mi camino del artista me ha llevado a frenar constantemente. Mi mente desde un principio se hizo a la idea de cómo debería ser un artista 3D, y esto ha llevado, en muchos casos a crear frenos e impedir que pudiera acabar ciertos trabajos.

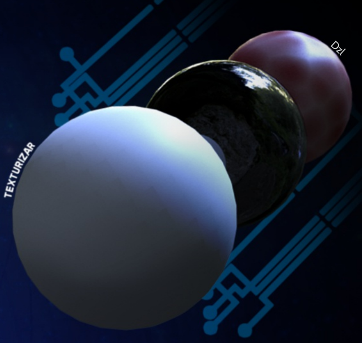
Por ejemplo, crear un coche es algo sencillo. He creado varios estilo cartoon y me han salido bien, hasta uno estrellado. Pero cuando intento hacer uno siguiendo referencias me bloqueo. Siempre he intentado hacer los modelos de una pieza, porque he pensado que ese era el camino, aprender a ser tan bueno modelando que toda la estructura saliera de un solo cubo.



Esto me ha frenado muchas veces porque he visto videotutoriales donde modelan piezas distintas evitando las complicaciones de tener todo en una sola pieza. Cuándo ves esto piensas “esto es hacer trampa”, así yo también puedo, pero no lo hago. Mi terquedad a cambiar el modo de modelar impide que trabajos, en principio más sencillos, se conviertan en complicados.

Es cierto que si logro hacerlo como yo quiero, tal vez alcance destreza y manejo superiores. Pero es un camino más lento y que cuesta más ver resultados cuando estás empezando.

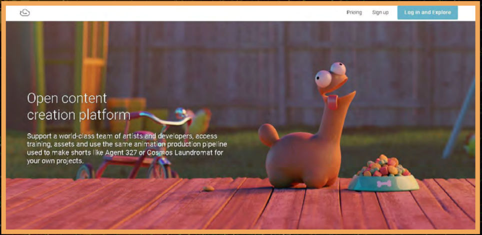
Muchas veces un trabajo se atasca por falta de referencias que son muy importantes. Haces una nave espacial o un robot, pero luego no sabes cómo



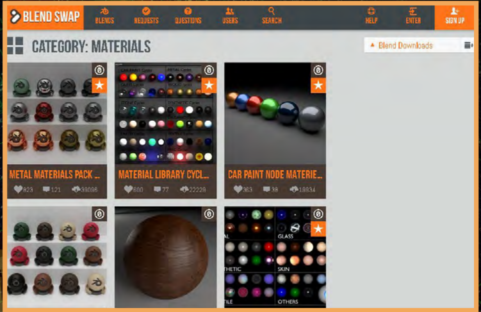
seguir. ¿Cómo lo texturizas? ¿Qué materiales le agregas? La teoría la sabes, pero no tienes buen gusto para estas improvisaciones. Las referencias ayudan a decidir o ver qué detalles agregar o qué materiales crear y dónde.

Otro problema es la resistencia que tenemos a veces a utilizar cosas ya hechas. Es verdad, es hacer trampa (pero nadie va a decirte que las haces). Cuando te dediques a esto profesionalmente, para un trabajo, no puedes crearlo todo desde cero, tendremos bibliotecas compradas a veces de materiales que te hacen la vida más fácil, bajaremos modelos ya hechos de ciertos objetos y los fondos seguramente no los haremos en Blender, serán imágenes de fondo que compondremos con nuestra escena.

BLENDER CLOUD



BLENDER SWAP



¿Muchos os habéis llevado las manos a la cabeza? Yo lo he hecho más de una vez. Ves un render muy logrado y luego te dicen que los materiales vienen de una biblioteca comprada o bajada de algún sitio y piensas "así yo también puedo"… O los fondos y muchas imágenes de los renders son planos texturizados con objetos o paisajes y piensas "eso también lo se hacer yo"… Pero la cuestión es que no lo hacemos y nos frenamos intentando ir por el camino difícil.

Es verdad, se aprende más, realiza más, pero no siempre es el camino más adecuado, todo depende de para qué sea el trabajo que hacemos. No es lo mismo hacer una animación que un render estático o un videojuego.

En el sculpt me ha pasado algo parecido. Suele ser una técnica más artística que técnica, por lo que parece algo más difícil de aprender. Yo, particularmente he intentado aprender por el método de un compañero con mucha arte en esto, intentando empezar con bases simples con pocos polígonos y poco a poco ir añadiendo detalles y más polígonos. El problema, es una forma difícil de trabajar para un no iniciado, a la larga es muy productiva pero para empezar cuesta mucho.

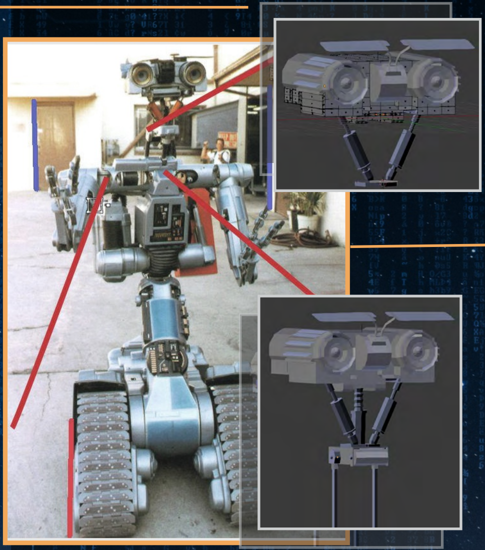
Sin embargo luego ves vídeos de gente que empieza con una base que prácticamente es el objeto o muñeco que quieres modelar, de manera que con el sculpt solo dan pequeños detalles a la forma base y vuelves a pensar que eso es trampa, así también puedes tú, pero sigues sin hacerlo. La idea de que un sculpt debe empezar con una esfera o con un cubo te frena a desarrollar trabajos que podrías hacer.



Muchas veces el freno somos nosotros mismos, nuestra forma de enfocar los trabajos nos impide ver que existen métodos o técnicas que no hemos considerado y que nos harían el trabajo más sencillo, aunque tengamos que pasar por encima de nuestro ego, que nos dirá que son caminos muy fáciles.

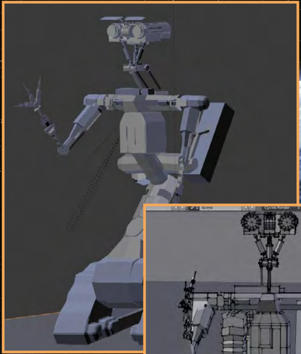
La cuestión es que como artistas 3D, hemos de encontrar nuestro camino, y no siempre es el que siguen todos, pero no por eso hemos de descartar otras vías de llegar al mismo resultado. Hemos siempre de ver un trabajo no como algo imposible, sino pensar en cómo podríamos hacerlo, o dividir el trabajo en tareas más sencillas para que con nuestros conocimientos podamos abarcar la tarea.

No os desaniméis, el proceso de la creación es lento y elaborado, y la constancia, y una mente abierta, es todo lo que necesitamos para, poco a poco, convertirnos en mejores, no de cara a otros, sino de cara a nosotros mismos, que es lo que cuenta.

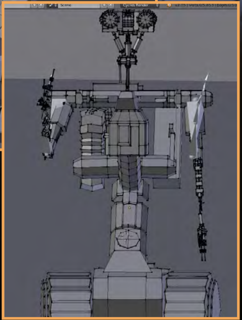


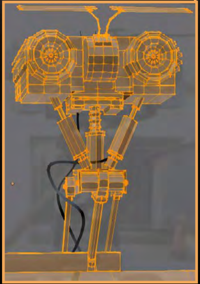
Uno de mis primeros trabajos en el mundo del 3D vino de un reto entre un grupo de compañeros, de los cuales muchos de ellos han terminado formando parte de la revista Blenderianos. Este consistía en hacer un modelo con muy pocos polígonos, no se si eran 4000 caras o cosa así. Yo intenté modelar la imagen del **robot Jhonny 5 de la película Cortocircuito.** El problema, al principio, fue por dónde empezar, por eso las referencias fueron importantes.

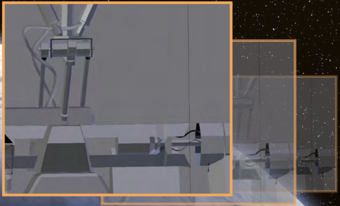
Tuve también que dejar mi idea de hacerlo todo de una pieza, porque se me hacía tarea imposible.



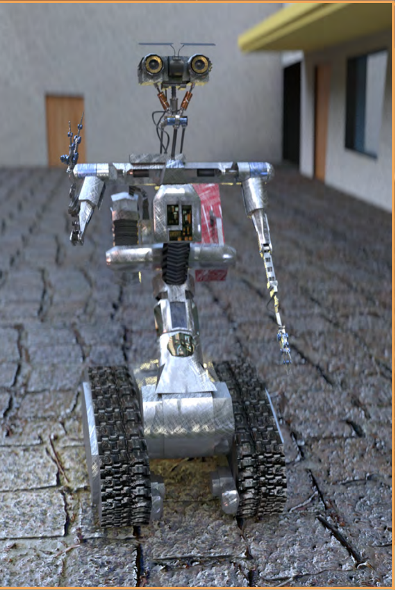
La estructura principal del cuerpo, como veis, es sencilla. Pensaba que no podría mejorarla, pero poco a poco, añadiendo detalles, usando técnicas de hard surface o simplemente añadiendo detalles con diferentes objetos unidos, fue cogiendo forma poco a poco.

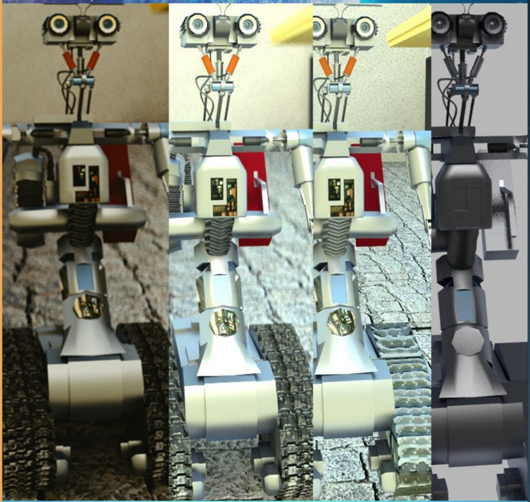






Luego, por supuesto piensas ¿y cómo sigo? El addon Blam me ayudó a encuadrar la escena, tal como la tenía en la referencia, un fondo simple modelado con un mundo que diera una iluminación adecuada, con una imagen HDRI de calidad. Los materiales son otra cosa que mirar, al principio simples, usando mapas para colocar texturas mediante un enfoque de mapa diffusion, mapa normal, mapa especular y mapa occlusion. Las texturas se sacaron directamente de la imagen principal, y para las cadenas se consiguió una imagen de cadena que, con un buen mapa UV, podía más o menos funcionar.





El problema luego fue ir probando con la composición final de la escena, añadiendo efectos blur, probando Filmic y jugando con los nodos. La elección de los materiales cambió mucho el diseño. Todo ello son tareas separadas que al principio cuesta mirar referencias, ver materiales similares, ver configuraciones para compositing, y poco a poco se consigue algo que no pensabas que podría hacer.

VISÍTAME

MegaBlender


VESTA
¡Únete a Vesta y Droid en su aventura
en busca de la verdad!
A LA VENTA EL
19/01/2018
PS4
NINTENDO SWITCH
XBOX ONE
STEAM
FINAL BOSS
GAMES

SHAPE KEYS II

Rig facial,
Custom Bone Shapes
Shape Key Drivers

NIVEL MEDIO

Carmen Orellana
(Cpatyore7) Modelador 3D
www.artstation.com/artist/cpatyore7



¡HOLA CHICOS!

Dando continuación a nuestro anterior artículo, el cual tuvo por título "Shape Keys" (Formas Clave), hablaremos ahora sobre el Facial Rig (Rigging Facial), el Custom Bone Shapes (Formas de hueso personalizadas) y Shape Key Drivers (Controladores de formas clave).

Seguramente se estarán preguntando... ¿Qué son estas cosas? ¿Para qué nos sirven? Y por supuesto, ¿cómo lo puedo llevar a cabo? Por lo que todas esas dudas se las despejaré a continuación:

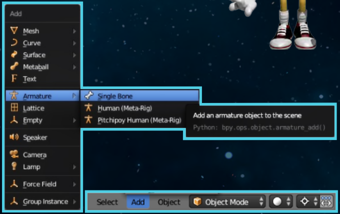
RIG FACIAL

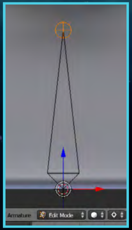
El Rig Facial es la creación de un armature (armadura o esqueleto) en el área facial, con sus respectivos arreglos y configuraciones, para finalmente poder animar el objeto 3D, permitiéndole al artista poder manejar su modelo de una forma más intuitiva.

Para la construcción del Rig facial de este modelo se optó por generarle los huesos de la cara por medio de huesos individuales (single bone). Esto lo podemos hacer de 2 formas, mediante Shift+A que nos desplegarán varias opciones en donde aparecerá Armature (esqueleto); o en la barra inferior de la vista 3D en Add (Agregar).

HOTKEYS: Menu Agregar, en el modo objeto pulsar SHIFT + A







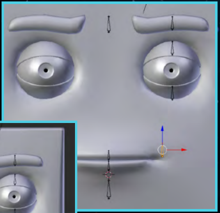


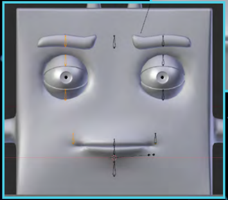
En modo edición podemos modificar nuestro hueso, ya sea escalándolo, rotándolo y/o moviéndolo a diferentes lugares.

Anexamos huesos en los lugares donde los vayamos a necesitar como la comisura de la boca, los labios, los párpados, las cejas, la barbilla y entrecejo. (Imag.01)

Podemos ir colocando los huesos uno por uno o duplicamos un lado de la cara con Shift + D y luego con el atajo rápido (.) para usar el cursor 3D como punto de pivote, por último escalamos (S) en el eje "x" a -1 para que pueda quedar en la misma posición los huesos del otro lado de la cara. (Imag.02)

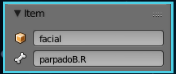
Imag.01

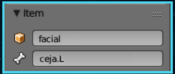


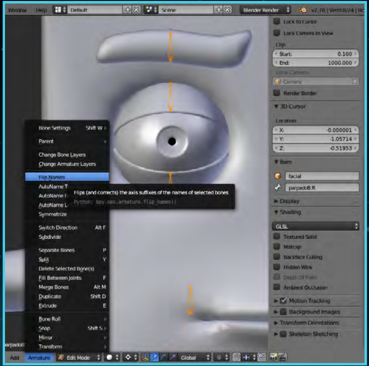


Imag.02

Cuando vamos a asignar nombres a los huesos, en este caso a la ceja izquierda, le colocamos la extensión .L (esto deriva de la palabra left en inglés que significa izquierda). Esto es importante considerarlo por diferentes razones, y una de las razones es que al colocarle el .L en todas las piezas de la izquierda de la cara, cuando presionamos “flip names” o “invertir nombres” hará precisamente dicha función cambiando automáticamente la terminal de la extensión a .R (right en inglés, que significa derecha en este caso).





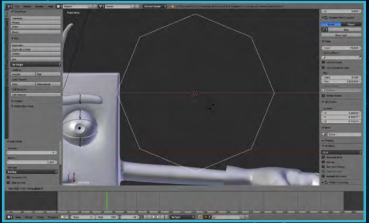


CUSTOM BONES SHAPES

(Formas de hueso personalizadas)

Esto la haremos con la finalidad de darle forma a los huesos de la cara. En lo particular me parece conveniente hacer este procedimiento en los huesos faciales, ya que tiene la finalidad de servirnos como guía a la hora de ir generando las gesticulaciones.

Lo primero que hice fue anexar un círculo con Shift + A, lo roté para que me quedara a la par con nuestro modelo.



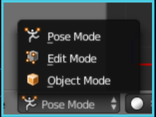


A dicho círculo le comencé a dar la forma que quería obtener para las partes que componen nuestra cara.

Ejemplo: esta es la comisura de la boca del lado izquierdo del modelo.

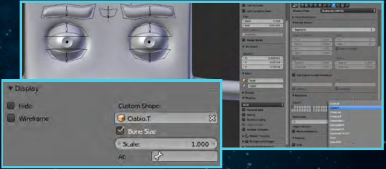
Quedando como resultado algo parecido a la siguiente imagen, después de moldear todas nuestras figuras.





Luego de eso, seleccionamos cualquiera de los huesos del Rig facial y lo colocamos "Modo Pose"

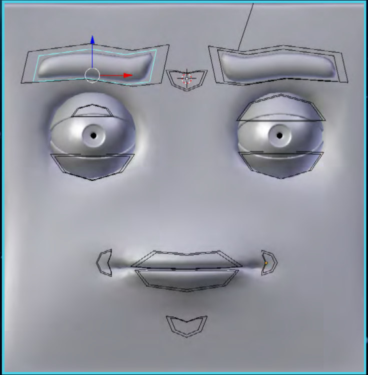
En Display (Visualizaciones) seleccionamos el hueso que queremos personalizar con las figuras que acabamos de realizar en la opción "Custom Shape" (Forma personalizada).



Las formas de huesos personalizadas ayudan como guía para generar la generacion de las artículaciones.



Vamos haciendo el mismo procedimiento con todos los huesos, y nos quedará algo similar a la siguiente imagen :

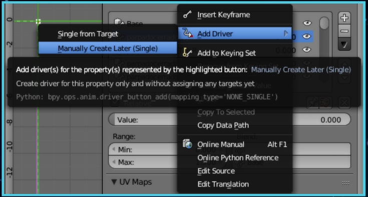


SHAPE KEY DRIVERS
(Controladores de clave de forma)

Esta parte es súper importante para poderle dar movimiento a la cara del presente

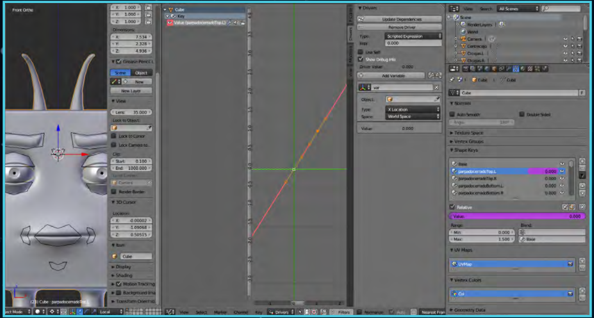
modelo, ya que los huesos que agregamos anteriormente no harán nada sin antes configurar esta parte, vinculando los huesos con las formas claves (shape keys).

Dando clic derecho encima del valor (número) de la forma clave que uno desea usar nos desplegará una lista de opciones. En este caso se añadió el driver para crearlo después



manualmente y de forma individual.

En el editor de curvas seleccionamos la opción de Drivers (controlador), en el que veremos que se nos irá anexando nuestras Shape keys como drivers, los cuales tenemos que configurar para que funcionen de forma correcta.



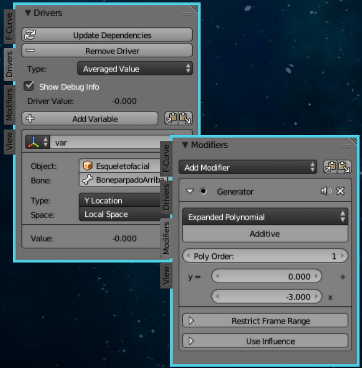
Las 2 herramientas de importancia en este caso son la de los controladores y modificadores.

En los controladores lo cambiamos al tipo de valor promedio, luego procedemos a agregar el objeto y el hueso requerido para ese shape key.

Ejemplo en el caso de la sonrisa del lado izquierdo, buscaremos el hueso de la comisura del labio del lado izquierdo, de tal manera que ambas encajen.



El tipo y el espacio dependerán de cómo queremos y podemos variar nuestras formas claves, según la estructura del mismo.



En modificadores podemos seleccionar un "generador" permitiéndonos variar los coeficientes del polinomio, por lo que podremos tener movimientos más bruscos o todo lo contrario (casi sin percibirse), en pocas palabras con mayor o menor intensidad de movimiento.



Cómo se hizo la portada:

Nave espacial de guerra

NIVEL: INTERMEDIO

Marcos Antonio Ruiz
(Warcos) Modelador 3D
warcos1980@gmail.com



Hola a todos, aquí les traigo un render que ha sido colocado como portada de este segundo número de la revista Blenderianos. En el artículo actual hablaremos sobre el proceso de creación de una Nave Espacial completamente modelada en Blender y renderizada en Cycles.

Vale la pena nombrar el uso de algunos addons, los cuales llevo ya mucho tiempo usando, tanto que se han convertido en parte de mi workflow (flujo de trabajo).



ADDONS

Entre ellos destacan addons tales como:

Sure UVW Map. Autor: Alexander Milovsky.
Muy bueno si quieres obtener un mapeo rápido de las figuras que estas modelando.

Sure UVW Map

Addon Hard Ops. Autor: masterXeon1001.
Este addon es una bestia, permite la fácil creación de cortes, inserciones en objetos y muchísimas cosas más que se pueden realizar con este fantástico addon.

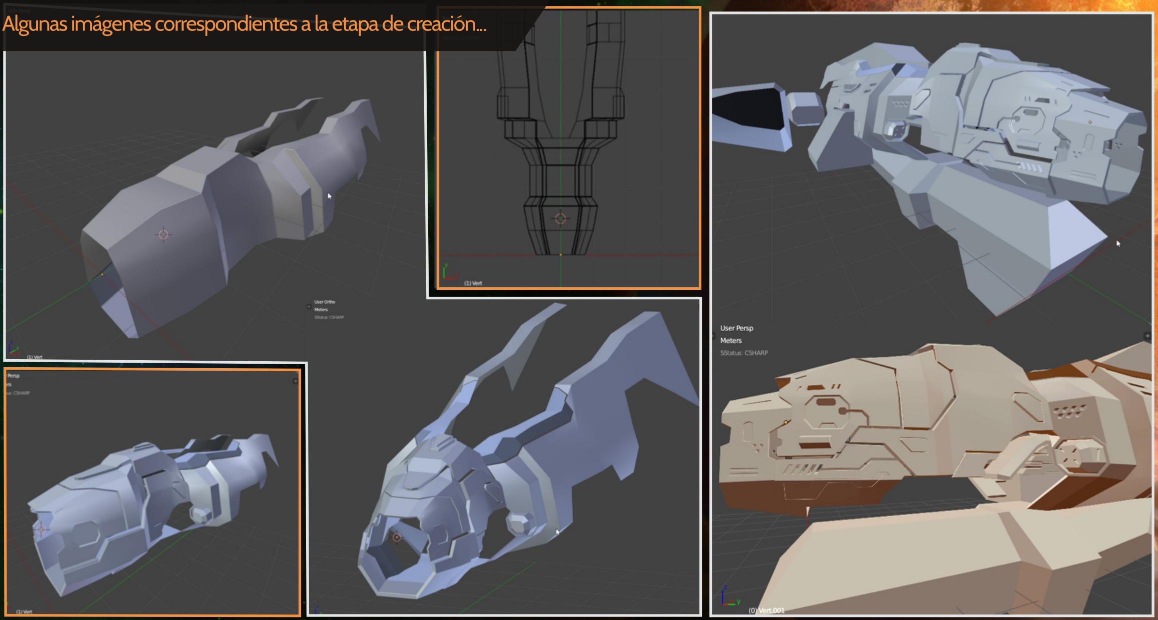
Addon Hard Ops

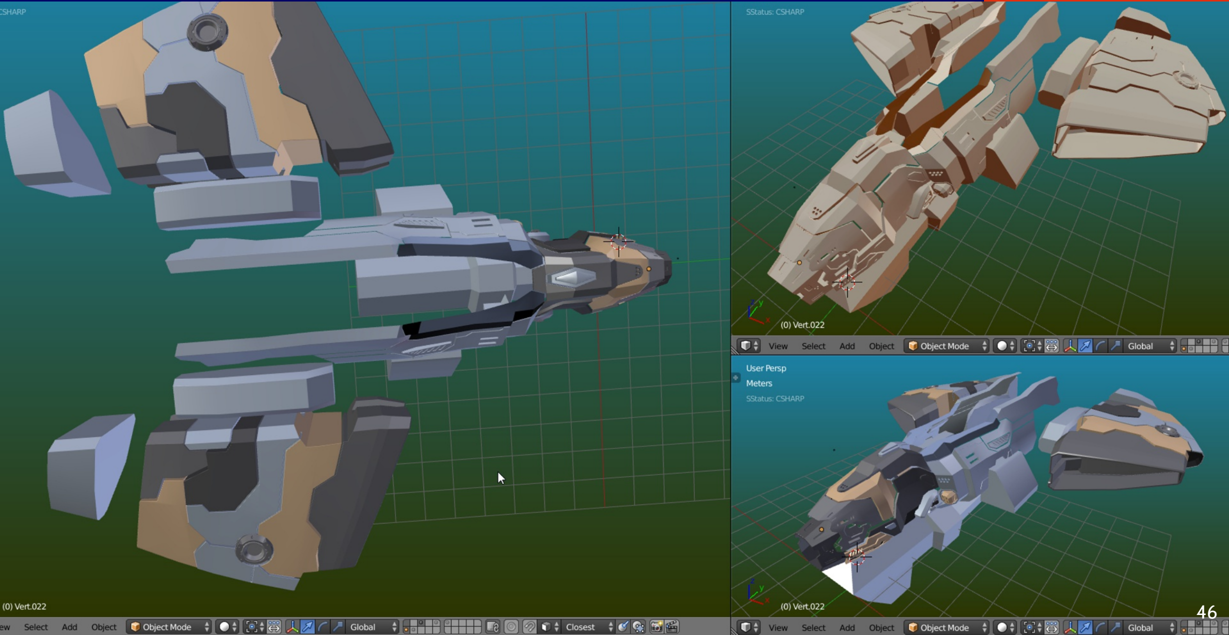
Bool Tool. Autor: Vitor Balbio, Mikhail Rachinskiy, TynkaTopi, Meta-Androcto.
Excelente addon que permite el uso de las operaciones boleanas de manera fácil sobre objetos (unión, intersección, diferencia, más otras nuevas.)

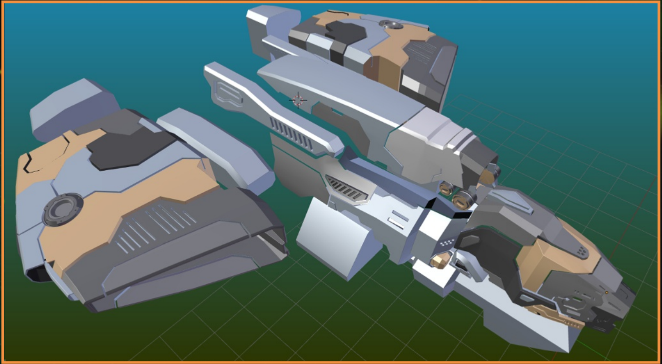
BoolTool

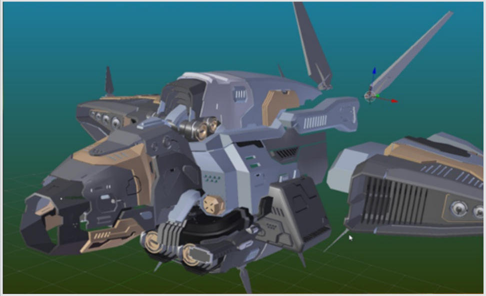
Otra herramienta de Blender usada es Knife. Esta herramienta me permite crear cortes longitudinales a objetos, pero en general suelo usar muchos addons mezclados con paciencia y concentración, ya que a veces a mitad de una nave como ésta vienen los dolores de cabeza, al no saber qué más agregarle.

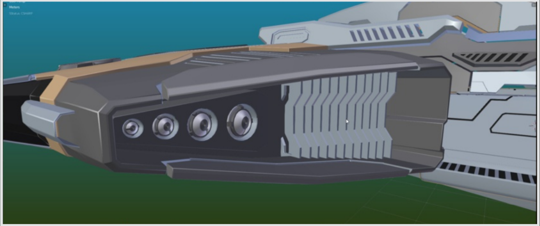
Algunas imágenes correspondientes a la etapa de creación...



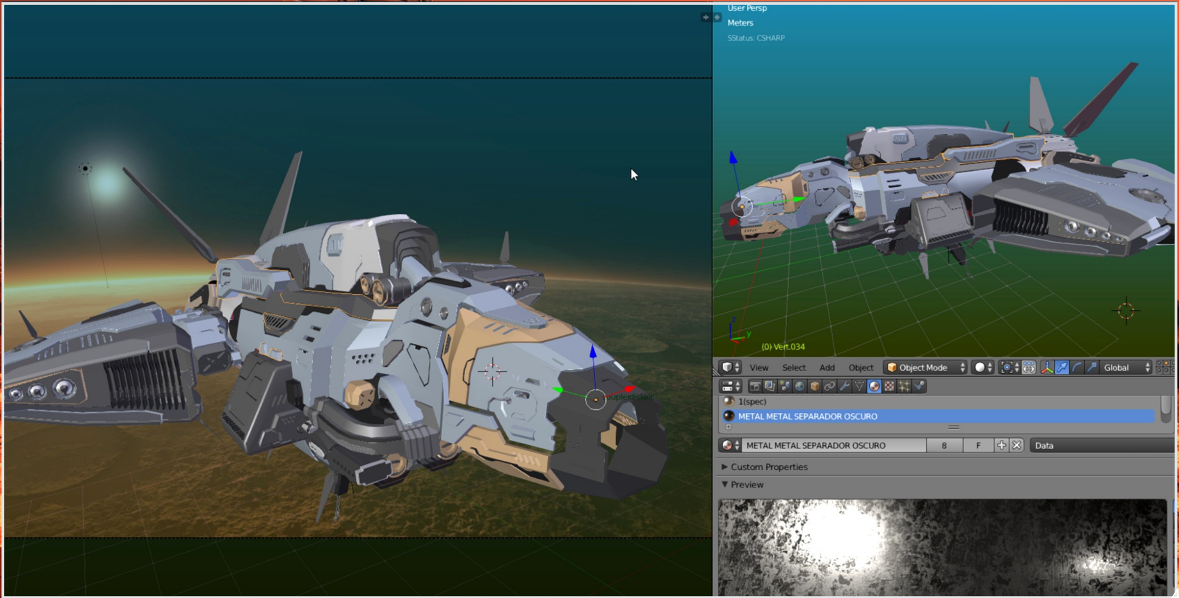

CSHARP
(0) Vert.022
Select
Add
Object
Object Mode
Global
Closest
SStatus: CSHARP
(0) Vert.022
View
Select
Add
Object
Object Mode
Global
User Persp
Meters
SStatus: CSHARP
(0) Vert.022
View
Select
Add
Object
Object Mode
Global

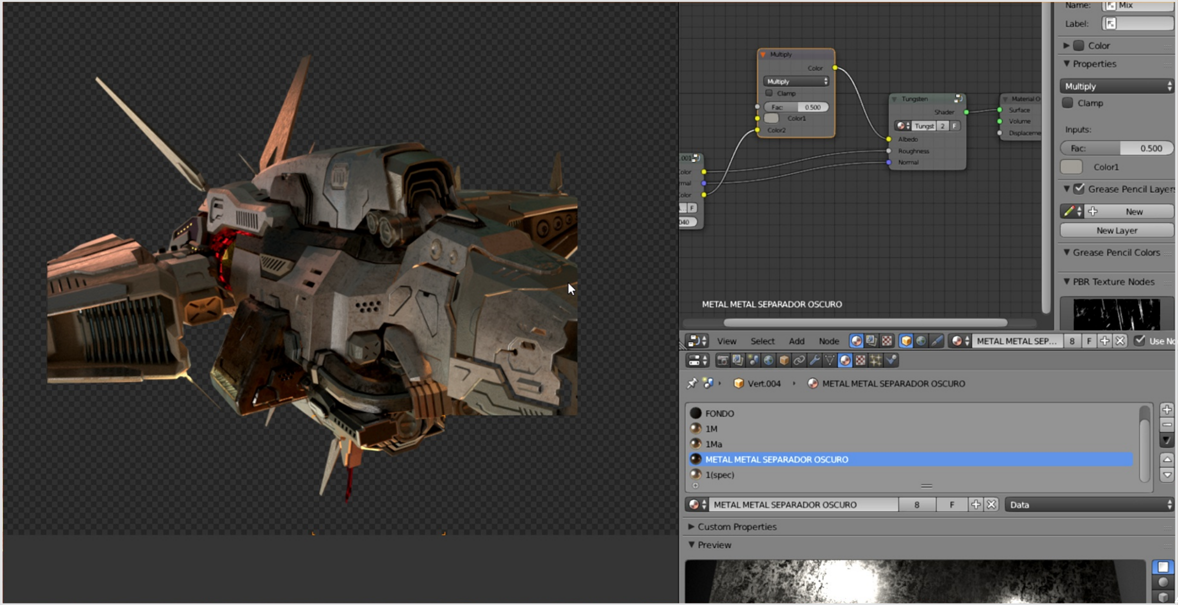


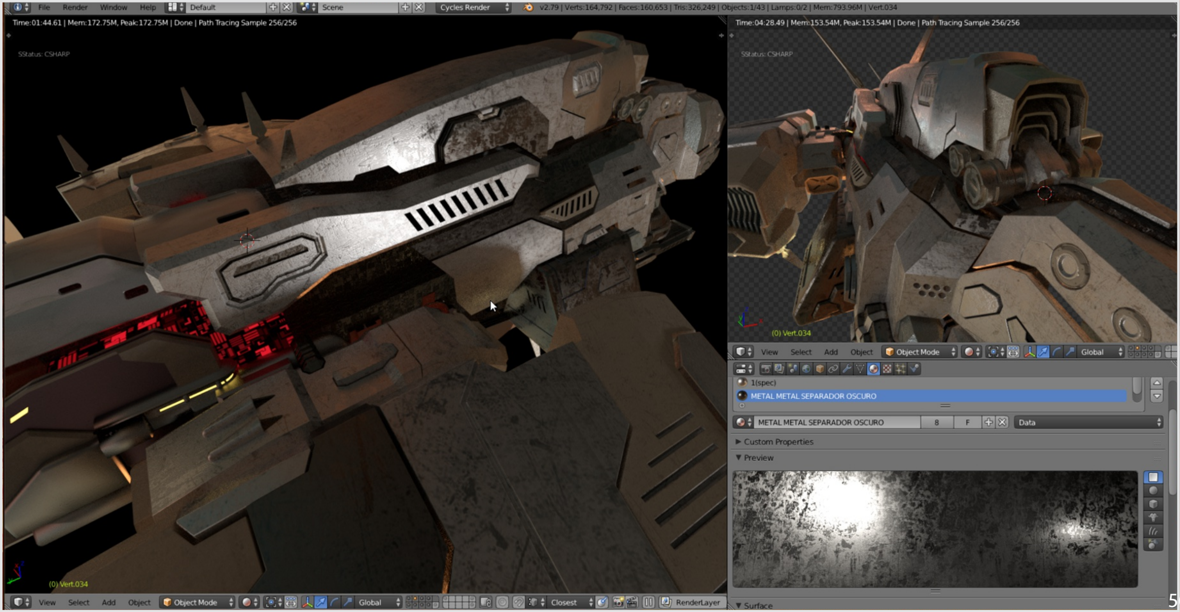







User Persp
Meters
SStatus: CSHARP
(0) Vert.034
View
Select
Add
Object
Object Mode
Global
1(spec)
METAL METAL SEPARADOR OSCURO
METAL METAL SEPARADOR OSCURO
8
F
Data
Custom Properties
Preview


Name: Mix
Label:
Color
Properties
Multiply
Clamp
Inputs:
Fac: 0.500
Color1
Grease Pencil Layers
New
New Layer
Grease Pencil Colors
PBR Texture Nodes
METAL METAL SEPARADOR OSCURO
View
Select
Add
Node
Vert.004
FONDO
1M
1Ma
1(spec)
Data
Custom Properties
Preview



VISÍTAME

Warcos



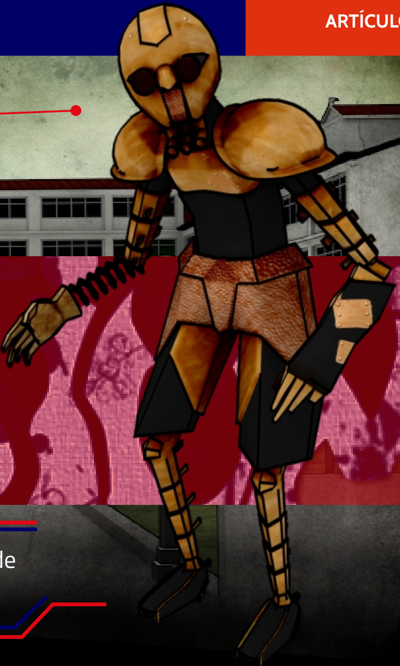
¨Esta fue la imagen final. En un futuro pienso darle más continuidad, porque no la he terminado aún.¨

Proceso de Creación de una Serie ANIMADA

NIVEL: BÁSICO

Ariel Rivera
(Arielriv) Modelador 3D
arielrv@openmailbox.org





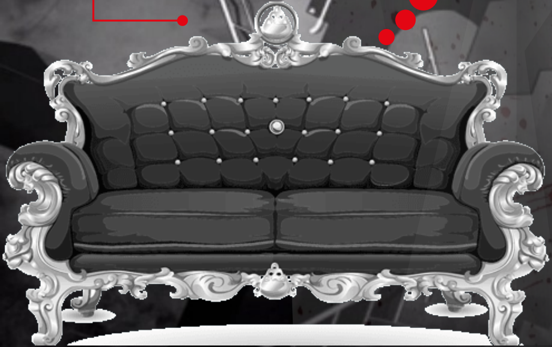
INICIOS

Siempre me he considerado una persona más o menos creativa, pero principalmente alguien con una filosofía del "hazlo tú mismo". Me gusta crear y, a lo largo de mi vida, me he embarcado en innumerables proyectos, muchos de los cuales he podido concluir; hace unos 8 años me interesé un poco por el desarrollo de videojuegos y no tardé mucho en conocer Blender.

> "Fue una larga travesía, más de aprendizaje que de trabajo"

INSPIRACIÓN





Un día me encontraba recostado en un sofá mientras mi hermana veía la TV. De pronto, y tal vez inspirado por algo visto en la pantalla (no lo recuerdo con claridad), naturalmente y sin esfuerzo, vino a mi cabeza un personaje como sacado de esas ilustraciones emo tan populares de hace unos años.

El personaje en cuestión era una niña vampiro a la que nombré Lizzie Ditsi Bloss o simplemente Ditsi, la pequeña chupa sangre fue la Eva de el distorsionado y retorcido mundo que se gestó en mi mente durante los siguientes meses.



PERSONAJES

Con la cuidadosa (y a veces estricta) instrucción de un viejo amigo, mis garabatos dibujados a lápiz fueron tomando forma y en un viejo cuaderno dí a luz a los personajes que ahora aprecio como si fuesen personas reales:



EL HOMBRE MISTERIOSO, que lo sabe todo y está en todas partes.

DITSI la adorable chupa sangre que siempre muerde el brazo de ALI el paranoico.

El tiránico profesor ÉVILDOR, que siempre busca nuevas y sofisticadas maldades para ejecutarlas, sus alumnos.

JESS, cuya tradición ancestral consiste en hacerse odiar por sus semejantes.

ALEKS el caza extraterrestres.

BOCETOS



“De la libreta de dibujo pasaron al ordenador”

De la libreta de dibujo pasaron al ordenador. Hice una primera versión en Blender, eran versiones muy primitivas que no tardé en rehacer luego de haber adquirido un poco de práctica extra, y de haber visto la serie de tutoriales de Venoms Lab (la primera versión, creo que por entonces aún no existía la segunda).

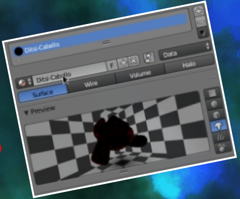
Después llegó el momento de pintar (crear materiales y texturas) la apariencia de mis personajes. El Cell Shading es una técnica para crear materiales no fotorealistas con un toque caricaturesco y cabe mencionar que es todo un arte.

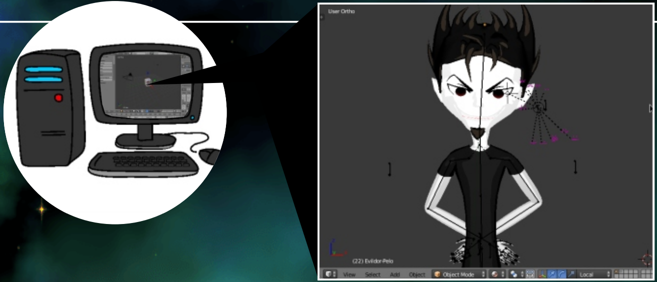
En mi caso utilicé los nodos de materiales del motor interno para lograr el resultado visual que deseaba. Podría explicar cómo lo hice, pero el motor interno está cayendo cada vez más en el abandono en favor del motor Cycles. Por último, les añadí a los materiales algunas texturas dibujadas en Inkscape y Gimp.

Cuando hice mis primeros trazos sobre el papel, no conocía otra forma de animar un armature que mediante la cinética directa. Ese difícil y poco menos que tedioso método en el cual hay que asignar manualmente la rotación y la traslación de todos y cada uno de los Bone.

Pero un día cualquiera, un amigo se acercó a mí con su laptop y me mostró algo que al instante captó mi atención: era un personaje con su respectivo rigging. Cuando él movía el hueso de la muñeca, todo el brazo se movía con él para adecuarse a la nueva posición de la mano. Esto se llama IK, me dijo (cinética inversa). Inmediatamente le pregunté dónde había aprendido eso, el me mostró un video de youtube que esa misma noche vi en mi casa, seguí investigando más y me encontré con los Shape Keys o como erróneamente llamé por años, "llaves de forma" (incluso después de dedicarme a la enseñanza de Blender), los cuales son formas alternativas de un mismo modelo, las cuales pueden interpolarse entre ellas para formar un sin número de nuevas versiones de la malla por lo que son perfectas para crear todo tipo de expresiones faciales. Hacer que un personaje exprese emociones con el rostro es todo un arte, que comprende desde la psicología hasta la anatomía. Una Shape Key puede anclarse a un driver para controlarlo mediante bones.

ANIMACIÓN





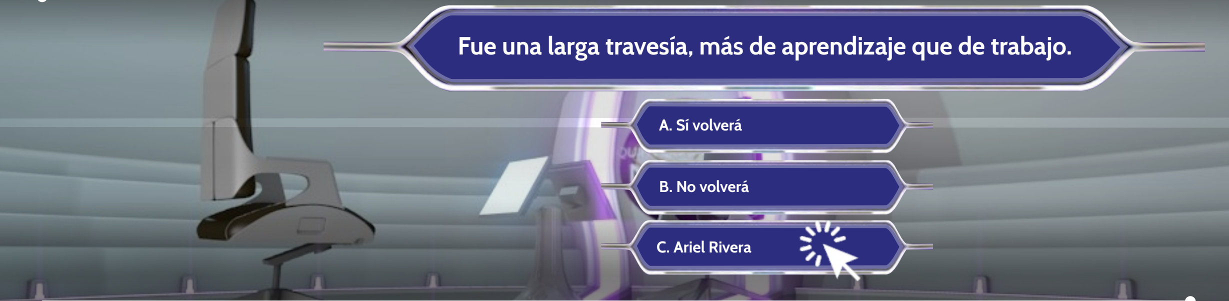
Cuando tuve a la mayoría de mis personajes listos para animarse me reuní con un amigo, Delmer Colindres (a quien considero co-autor de muchos de mis proyectos) y pasamos varías tardes riéndonos a carcajadas mientras definíamos la forma de ser, de actuar y de pensar de nuestros personajes y los hacíamos pasar por diversas aventuras y vivencias. Así nació el libreto de Delirium School. Ahora pienso que creamos demasiados personajes, lo cual representa una dificultad a la hora de presentarlos al público. Posteriormente empecé a animar algunos libretos, y en el proceso fuimos diseñando los escenarios que fueron necesarios. Tardé bastante en hacer el diseño de la escuela Delirium con el que me sintiera satisfecho, un amigo dibujó el castillo Bloss en una cartulina, el co-autor modeló el escenario de “quien quiere tener money” y otros los obtuvimos de blendswap.com, aunque en la animación profesional se pasa por varias etapas para producir contenido, nosotros pasamos directamente del libreto a la animación.

En este tiempo mis competencias de animación eran aún bastante pobres y actualmente me da un poco de vergüenza ver algunas escenas. Me siento orgulloso de mi propia creación, no porque considere que es una gran obra, sino porque es algo hecho con mis propias manos (claro que con un poco de ayuda).



CONTINUARÁ

A la hora del render guardé cada fotograma en una imagen PNG individual con una resolución de 1920x1080 píxeles (en total 7200 imágenes por cada capítulo de 5 minutos) y usé el editor de video integrado de Blender para secuenciarlos y añadir las voces, toda la música a excepción de la canción de los créditos (y una que aparece en el capítulo del país de las pesadillas) la compuse yo.



Fue una no muy larga, pero tampoco tan corta, travesía llena de aprendizaje que guardo en mi memoria como una muy buena experiencia. He tomado mucho cariño a mis personajes, y aunque los he mantenido en el abandono por algunos años, siempre pienso en el momento de revivirlos. He considerado muchas veces traerlos de vuelta en formato de videojuego, y después de desempolvar el proyecto para escribir este artículo, me siento más motivado que nunca. Posiblemente pronto haya noticias sobre el regreso de este proyecto.

Artículo de crítica:

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN UNA ACADEMIA VIRTUAL

NIVEL: BÁSICO

Carlos García Bueno
(YaKoM) Modelador 3D
yakomcito@gmail.com



MI EXPERIENCIA

Como todos sabemos, cuando tenemos intereses sobre algún software o sobre cualquier tema de nuestra vida cotidiana, lo primero que hacemos automáticamente es entrar en **San Google** o directamente en **Youtube**, para ver información o vídeos.

Como sabéis, si introducimos en Youtube simplemente la palabra **Blender**, nos encontramos con millones de resultados relacionados, podremos aprender así, pero no será un buen método de aprendizaje ya que no tenemos unas pautas o pasos a seguir.

Con Blender podemos hacer desde Modelado 3D, que es a lo que está enfocado principalmente, animaciones, edición de video o incluso trabajar en su propio motor de juegos.

Una pregunta que todos nos hacemos es, ¿cómo puedo aprender Modelado 3D? Fácil, entro en Youtube y empiezo a buscar videos... Vale, es una opción. La única pega que yo le ví y le sigo viendo, es que puedes estar horas buscando videos. Luego la mayoría que encuentras, te hablan de lo mismo y al final te acabas cansando.

Dejé de ver videos en Youtube y empecé a buscar cursos online para Blender. Encontré varios en **Udemy, Digitallearning, Domestika** y alguna página web más. Vale, bien... Me apunté a varios y no estaban mal, pero tampoco es lo que iba buscando, la verdad es que por la relación calidad-precio no me podía quejar, pero tampoco era lo que iba buscando.
Después de completar algunos de estos cursos, quería aprender más, ya que ahora al menos me podía mover medio fluidamente por la interfaz de Blender, que es bastante extensa.

Pasadas varias semanas trasteando con Blender, seguí buscando cursos y me topé con dos que ya conoceréis: **Blendtuts y Pixelodeon 3D School.**



Modelado de personajes Cartoon

Primero me apunté a un curso de la escuela de Diego Moya: **Pixelodeon 3D**, concretamente al Curso de Modelado de Personajes Cartoon..

El funcionamiento de esta Escuela Virtual es sencillo, cuando compramos un curso, dispondremos de acceso al curso en la fecha de la convocatoria.

Una vez accedes al curso, tu tutor te da acceso a la comunidad de **Google+**, en la cual se cuelgan las videoconferencias, video correcciones, retos, propuestas y dudas de los alumnos (las dudas también te las solucionan vía email). Está bien, pero personalmente a mí me gustan más aplicaciones tipo **Slack-Discord**: son aplicaciones que permiten la interacción entre alumnos y tutores de una manera más directa. Actualmente ya han implementado estas aplicaciones.



La verdad es que tener a la semana dos días de videoconferencia con el tutor, es una gran ayuda, ya que por correo te puede contestar a cualquier duda/problema, pero no es lo mismo que estar en directo y estar hablando y resolviendo dudas.

Al final de la semana, estás “obligado” a mandar tu progresión con lo que vayas haciendo, y al día siguiente o a los dos días recibes en la comunidad una video corrección.

Me parece bien tener una referencia de tiempo, por ejemplo en Pixelodeon para un curso tienes 12 semanas que corresponden 1 semana a cada clase, y cuatro más para el proyecto final del curso.

Mi valoración con la escuela **Pixelodeon 3D** es satisfactoria, ya que estás en contacto continuo con los tutores tanto por email, discord, google+ y sobre todo videoconferencias en directo.

Y en segundo lugar, mientras hago el curso de **Pixelodeon 3D School**, me he apuntado a un curso de **Blendtuts**, en concreto al de **Modelado Hard-Surface Profesional.** Ya que viene bien de vez en cuando desconectar de una cosa, y pasar a otra diferente (también vale irse a la calle a darse un paseo y que te dé el aire).

Un curso totalmente recomendable, más o menos funciona como la escuela de **Pixelodeon.** En éste puedes apuntarte, y cuando el tutor, Oliver Villar, te da acceso puedes acceder al panel de control de la web y a todas las secciones

disponibles con los videotutoriales, conferencias destacadas, y además te da la posibilidad de descargarte los vídeos si quieres. Para mantenerte en contacto lo puedes hacer a través de la comunidad de Google+, Discord o vía email. Con la aplicación de Discord te das cuenta de que cuando preguntas, si el tutor no contesta, cualquier alumno te responde y te soluciona la duda.

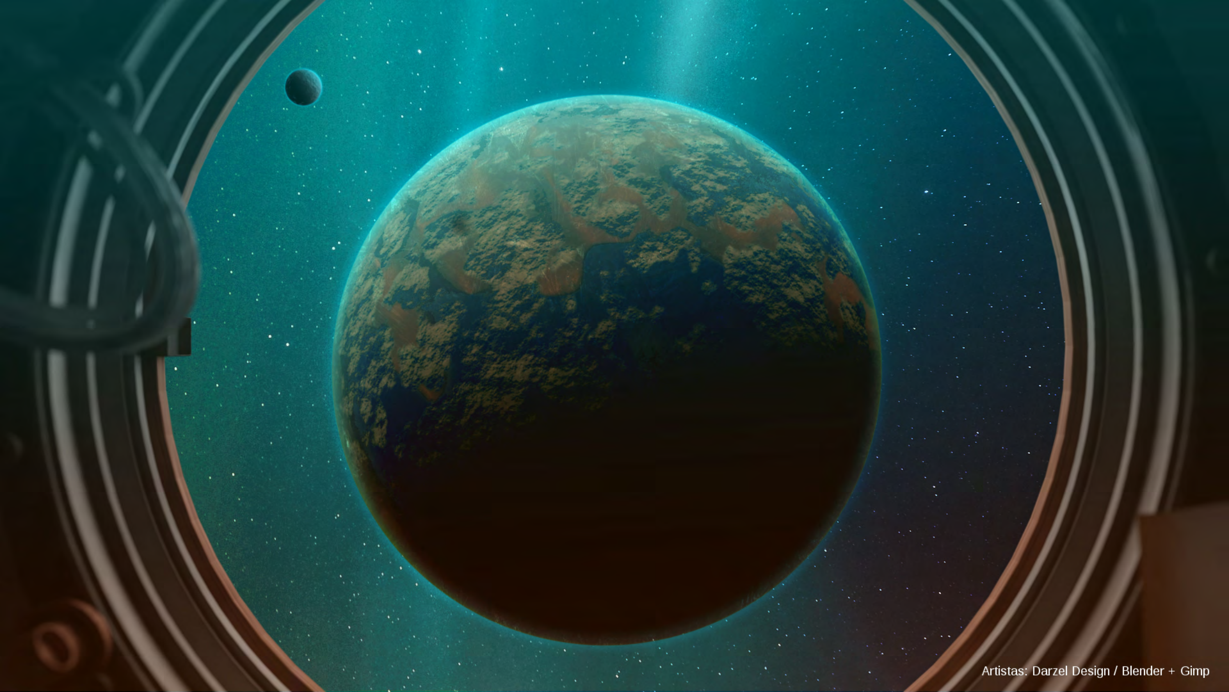
Una cosa que se me olvidaba de ambos cursos: a la hora de entrar en la comunidad de Google+, tendréis una cantidad de contenidos muy extensos, ya que se van acumulando en la comunidad todos los videos que se suben, y puedes encontrar muchas veces la solución a tu problema. Algo que siempre he odiado, es pagar por algo y tener luego que irme a San Google o Youtube para resolver una duda o un problema. Es algo que no tolero, ni toleraré en un curso online, llamadme cómodo si queréis.

Pero por ahora, la verdad es que no he tenido ese problema, las cosas con ambos cursos han sido fluidas y estoy bastante satisfecho con ellos. Con los anteriores que comenté no es que tuviera problemas, pero para mí no son serios, ya que no tienes videoconferencias, video correcciones… En algunos te apuntas, te dan el material que lo han hecho en unas horas, y ya se supone que está el trabajo hecho pero en cursos online las cosas no deberían de ser así.

Conclusión

Como conclusión, puedo decir que como norma general, un curso de **10-50€**, te va a solucionar moverte por la interfaz y saber hacer algo con geometrías básicas, pero nunca vas a tener el soporte/apoyo, ni conocimientos que te dan otros cursos. Evidentemente es normal pagar más y tener mejor soporte, y cuando hablo de pagar más, me refiero de **250€** en adelante. Estoy a puertas de terminar el **Curso de Modelado de Personajes Cartoon**, y ya tengo realizado mi propio personaje con la ayuda del tutor,y me doy cuenta de que el dinero que he invertido en el curso, ha merecido la pena.





Artistas: Darzel Design / Blender + Gimp

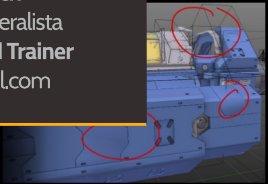
Éstos son cinco

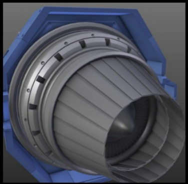
¡No hagan esto en sus proyectos!

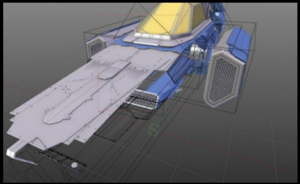
NIVEL: AVANZADO

Nahuel Belich
Modelador Generalista
Blender Certified Trainer
lnbelich@gmail.com





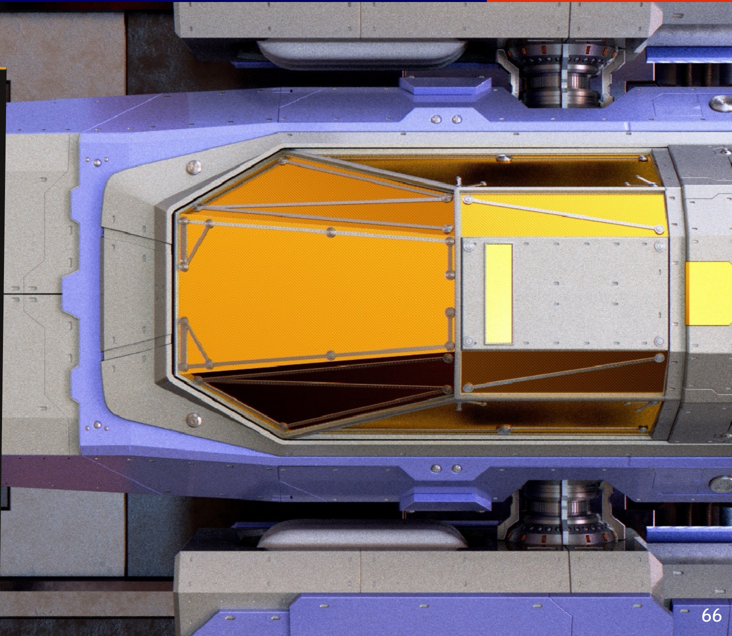




Hace unas semanas me pidieron si podía escribir un artículo sobre un proyecto que hice en una semana, alrededor de 75 a 80 horas de trabajo, en siete días para ser más preciso (saquen cuentas).

La primera opción para el artículo era escribir sobre modelado, sin embargo la técnica de hardsurface en base a booleanos necesita bastantes explicaciones por lo cual fue un ¡NO!, la próxima idea en la lista era hablar de los shaders, pero no estaban optimizados, animación ¡NO! tenía, la composición era otro ejemplo de cómo ¡NO! organizar los nodos.

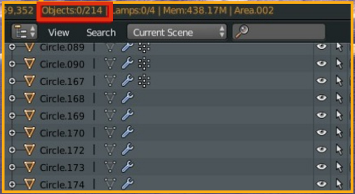
Entonces se me ocurrió...



Éstos son cinco ¡No hagan esto en sus proyectos!

1- ¡No dejen los objetos con el nombre original de la primitiva!.

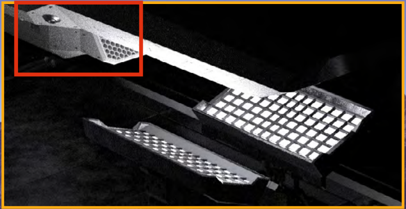
Intenten siempre nombrar los objetos o en su defecto agruparlos de alguna manera para poder identificarlos.



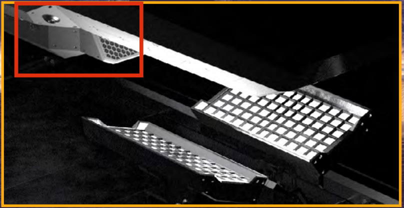
2- ¡No usen geometrías para iluminar de ser posible!.

Las geometrías con "Shaders" de emisión necesitan muchos mas samples para limpiarse. En el primer ejemplo la base esta con un Shader- "Emission" iluminando, en el segundo desactive que afecten los rayos difusos y en su lugar puse luces de área. Las luces de área generan un render mas limpio con los mismos "Samples". Para "apagar" la emisión de luz de un shader "Emission" podemos desactivarlo desde las propiedades del objeto o usando un nodo "light path" + "Mix Shader" en el node editor para filtrar los rayos que queramos, en este caso los rayos difusos.

Con geometrías



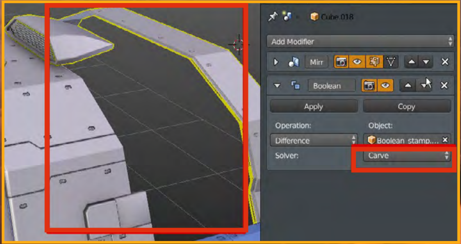
Con luces de área

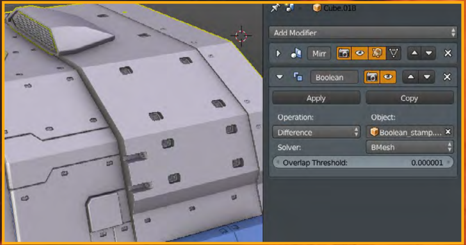


3- ¡No usen versiones experimentales en proyectos serios!.

Este es más en caso de que no sigan de cerca el desarrollo, las versiones en desarrollo usualmente son estables en el tronco, ocasionalmente se le agregan cosas que pueden cambiar con el tiempo y si no están siguiendo de cerca estos cambios pueden encontrarse que al abrir el proyecto unos meses después, donde usaron alguna herramienta nueva, el proyecto tenga cosas fuera de lugar u objetos que como en este caso directamente desaparecen porque no se procesan bien.

Moraleja, en el peor de los casos, guarden en la carpeta del proyecto un archivo comprimido con la versión de Blender que usaron, el Blender comprimido es muy liviano, en algunos casos pesa menos que una imagen HDRI.





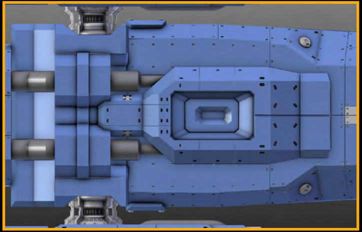
4- ¡No pierdan tiempo trabajando en algo que no se va a ver!.

En un futuro quizás, tal vez, use este modelo para hacer algo que se va a ver en tiempo real. Por el momento son solamente renders y con un tiempo acotado le dedique unas cuantas horas a trabajar en algo que en los renders no se ve ni por reflejos.



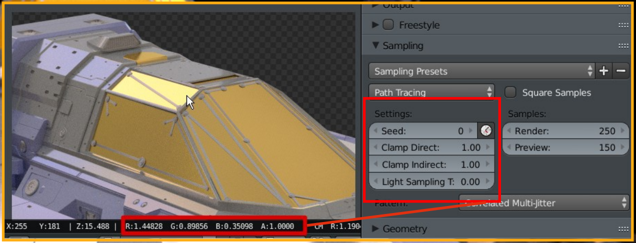
Cuando tengan un proyecto muy probablemente van a tener un límite de tiempo, ya sea por paciencia si es hobby, o por entregas si tienen un cliente.

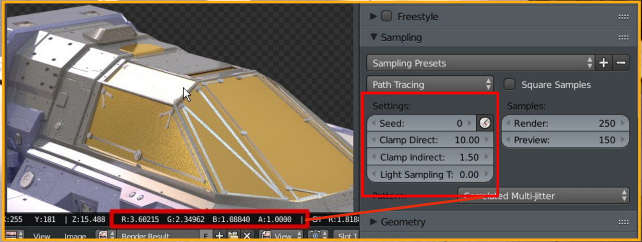
El truco para que algo sea espectacular son los detalles, pero si no se van a apreciar de primera mano en el render no tiene sentido invertir mucho tiempo trabajando en ellos. No hay una regla dura para definir qué cómo y cuánto trabajar, eso depende del proyecto, pero es algo que no está de más tener presente que es lo que se va a ver al momento de planear lo que vamos a hacer.



5- ¡No usen clamp en 1!.

Esto puede no hacer mucha diferencia en muchos renders, pero si van a usar el nuevo Filmic o hacerle algún tipo de ajuste de color, el clamp en 1 los puede limitar mucho para hacer ajustes e incluso bajar tanto los valores como para dejarles áreas, que tendrían que ser muy brillantes, directamente en gris opaco.



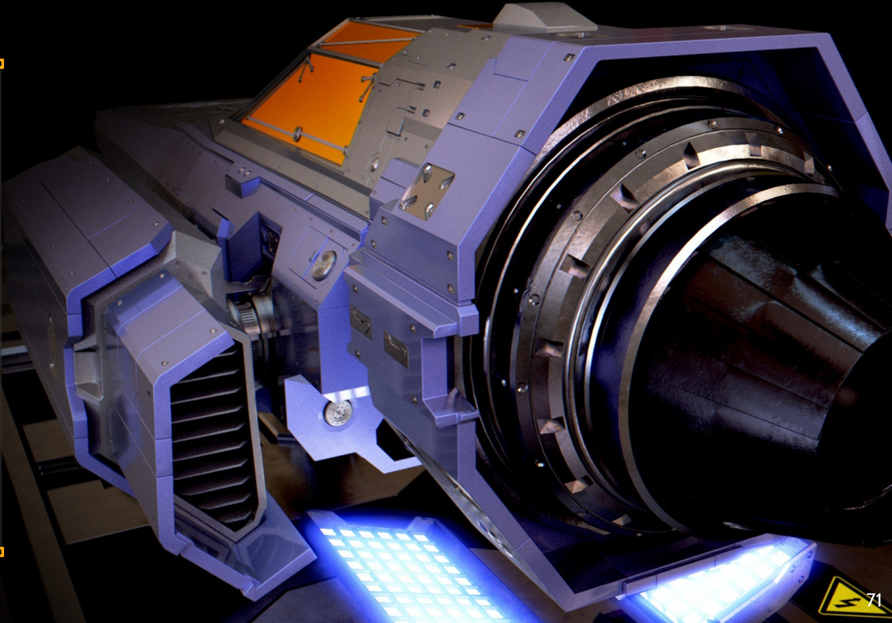


6- BONUS ¡No nombren "FINAL" a ningun archivo!.

Esto no lo hago hace años pero no podía faltar en la lista. Nunca se sabe cuando tengan que recuperar o seguir un proyecto, incluso cuando lo consideren terminado o entregado.

VISÍTAME

Nahuel Belich



El proceso de creación de un personaje:

Sculpt, Retopología y Bake

II PARTE

NIVEL: MEDIO

Nahuel Belich
Modelador Generalista
Blender Certified Trainer
lnbelich@gmail.com



...SEGUIMOS

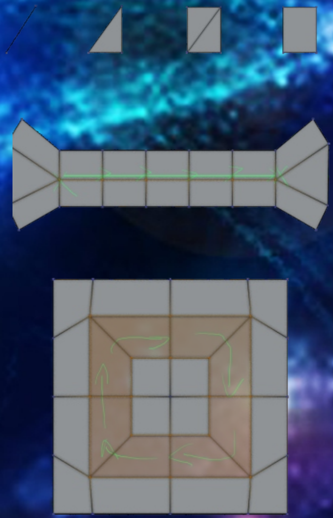
La escultura, si ese es el camino que decidimos seguir, está terminada dependiendo si la queremos para extraer mapas luego o simplemente como una base para hacer la retopo. Al crear esta nueva geometría, podemos darle más o menos detalle. Entonces es hora de rehacer el modelo, si estamos haciendo el trabajo dos veces, por lo menos en apariencia, la escultura tiene muchos vértices o están conectados de forma que es prácticamente imposible hacer algo con estos modelos, entonces este nuevo modelo que vamos a hacer casi cubriendo la escultura vamos a tener que construirlo teniendo en cuenta, si va a ser para subD o si va a ser para juegos u otro uso particular. Por tanto, vamos a tener que decidir de qué forma usar los edge y face loops o los triángulos o los cuadrados para hacer que el modelo sea funcional.



Probablemente estarán pensando que fueron esos cuatro términos que mencioné en el párrafo anterior. Bueno esos términos son la base de los modelos, empezando por el elemento más pequeño:

1. El "vértice": dos vértices se conectan por una arista (2)
2. El "arista"(edge), y tres vértices conectados, pueden formar el polígono más simple de todos, el triángulo
3. El "triángulo": a su vez dos triángulos forman un cuadrado o quad.
4. Un "cuadrado" como podemos ver en la imagen.

Tanto los triángulos como los cuadrados, dependiendo del contexto, también se llaman caras (faces).



Entonces llegamos a este punto donde tenemos los modelos listos para seguir, en la Imagen tenemos la malla base de la retopo, al centro malla para SubD y abajo malla para juegos o game-art.

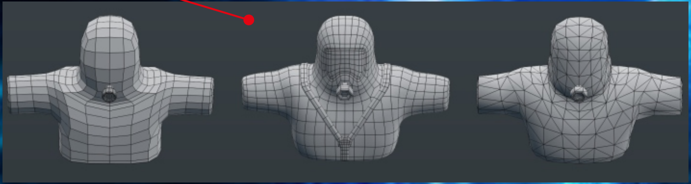
-Si están empezando, o empezaron hace poco, notarán que hay triángulos en la geometría, y puede ser que esto suene que va en contra de lo que se explica usualmente cuando se empieza a modelar. Sin embargo, hay motivos para poder simplificar y decir que:

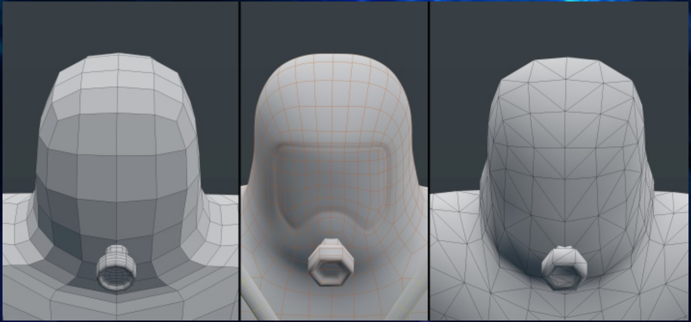
-Si están con un modelo en el cual van a usar un modificador de subdivisión, entonces no tendrían que usar triángulos para nada si buscan ser modeladores serios, por lo menos hasta que tengan unas quinientas o mil horas de práctica, parece mucho pero es menos de un año de práctica sensata.

por otro lado

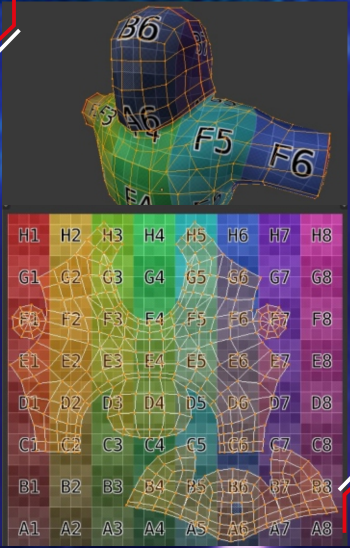
-Si van a modelar para juegos o para hacer game-art, probablemente entre las primeras cosas que necesitan practicar es la optimización en base al uso de triángulos.

Dos ejemplos de varios estilos de modelado de tantos que existen, en última instancia tengan en cuenta que si están pasando el tiempo o simplemente jugando todo vale.





En el caso que estemos en una producción comercial, o trabajando con amigos, llegamos a un punto interesante. Con el modelo que vamos a usar mientras nosotros seguimos con una parte importante como es el despliegue de la malla para la textura, procedimiento conocido como UV (conocido de esa manera ya que en el espacio de textura a los ejes “X” e “Y” se los llama UV) el modelo puede también al mismo tiempo enviarse a otro departamento que es el de Rigging, donde se le pone huesos y se configuran estos huesos para que el “objeto modelo” se deforme de manera correcta, y, animadores, puedan posteriormente animar de manera eficiente. No nos desviemos del tema, todavía nos queda mucho por hacer, incluso si no somos Riggers o Animadores. Por el momento faltan cosas por terminar.

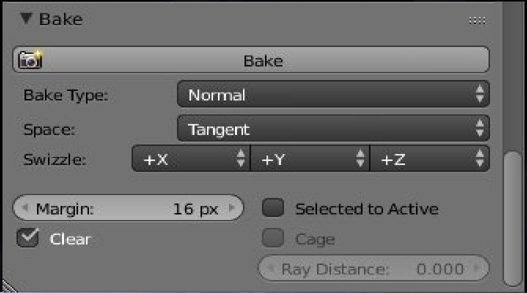


El proceso de mapeado UV es algo interesante. Consiste en “desarmar” el modelo 3D en un espacio 2D, para poder usar imágenes, para darle colores a nuestros objetos al momento de generar los materiales.

En Blender tenemos tanto para que lo haga automáticamente (no importa en que software, rara vez queremos que este proceso sea automático, especialmente en un personaje), podemos definir donde queremos cortar (costuras o seems) y hacerlo semiautomático, o podemos proyectar. Sea cual sea el sistema que elijamos, la idea es acomodar los vértices de nuestro modelo en un espacio 2D para poder pintar y, como mencionamos antes, usar imagenes o fotos para colorear y hacer distintos efectos en nuestros materiales.

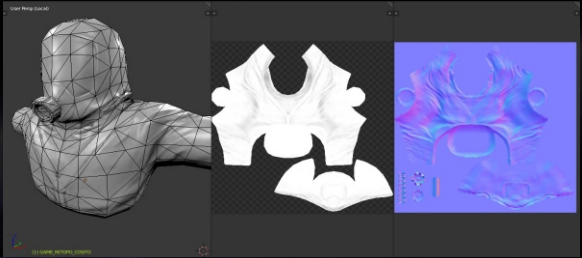
Casi estamos, ahora tenemos que colorear el modelo y hacer que parezca que tiene mucho detalle. Como se ve, es un modelo de relativamente pocos polígonos (700 triángulos, un poco alto para un low poly pero para el caso sirve).

Este modelo tiene pocos triángulos, pero la escultura original que hicimos tiene muchos, y bastante información que nos podemos traer en forma de texturas, usando un proceso que se conoce como horneado o bake.



Las opciones de bake varían entre motores, e incluso se pueden usar programas externos, el principio es básicamente el mismo. Tenemos un objeto con mucha resolución e información y pasamos esa información a imágenes 2D para usarlo en el material que va a llevar nuestro objeto en baja resolución.

También podemos "bakear" u "hornear" a textura, por ejemplo las sombras y luces en una escena interior, con lo que tendríamos un solo render que tarda mucho tiempo y luego podemos navegar nuestra escena muy rápido, ya que toda la luz estaría en imágenes (jpg, png, exr, lo que se elija)

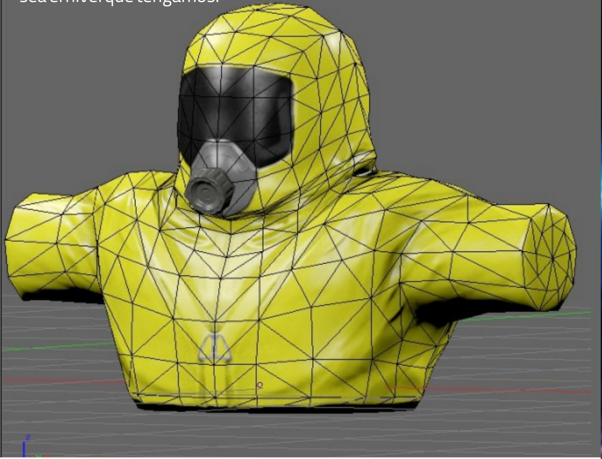


Finalmente terminamos con la parte de 3D. Un poquito de color aquí y allá, quizás pintar también unas texturas para controlar el brillo especular, y tal vez otros canales y terminamos.

Tenemos un personaje.



No se desanimen si no sale a la primera. En estas largas páginas el proceso está comprimido y algunos detalles fueron ignorados. Pero es posible, gracias a programas como Blender, crear y divertirnos, sea cual sea el nivel que tengamos.



PACKS COLECCIONABLES

Cursos

PACKS COLECCIONABLES

PACK 1



SIGUE EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE 3D PARA VIDEOJUEGOS CON OLIVER VILLAR, CREADOR DE BLENDTUTS Y AUTOR DE DEL LIBRO "LEARNING BLENDER". INSTRUCCIONES PASO A PASO, VIDEOCONFERENCIAS, VIDEOS EXPLICATIVOS... ¡AQUÍ LO ENCONTRARÁS TODO!

25% OFF ¡ACCEDER AHORA!

PACK 2



EN ESTAS GRABACIONES ENCONTRARÁS UNA GRAN CANTIDAD DE CONOCIMIENTOS CONDENSADOS QUE MEJORARÁN TUS HABILIDADES DE MODELADO SÓLO CON VERLOS. TODO EL PROCESO ESTÁ EXPLICADO PASO A PASO, PARA QUE PUEDAS SEGUIR LOS VIDEOS A MODO DE INSTRUCCIONES.

25% OFF ¡ACCEDER AHORA!

PACK 3



EL MODELADO HARD-SURFACE ES, POR DECIRLO DE ALGUNA MANERA, MODELADO "DE PRECISIÓN". AL REPRESENTAR OBJETOS CON ESQUINAS, CURVAS, FORMAS EXACTAS DE DISEÑO INDUSTRIAL, ETC... SE COMPLICAN LAS COSAS, SOBRETODO AL TRABAJAR CON SUBDIVISIONES. ESTO REQUIERE UN USO DE TÉCNICAS ESPECIALIZADAS Y UN CUIDADO EXQUISITO A LA HORA DE MANIPULAR LA TOPOLOGÍA.

25% OFF ¡ACCEDER AHORA!

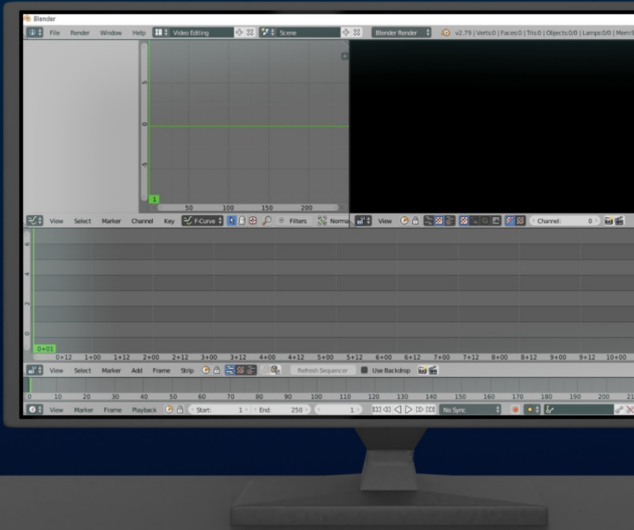
BLENDTUTS.ES
Aprende Blender de la manera más fácil!

Edición de video II

IMPORTACIÓN DE CLIPS DE AUDIO, VÍDEO E IMAGEN

NIVEL: BÁSICO

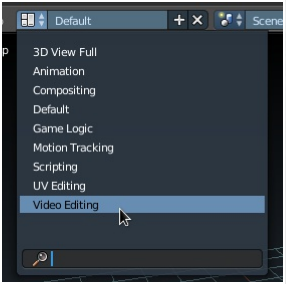
(**José GDF**) Modelador 3D
josegdf@openmailbox.org



Video Sequence Editor

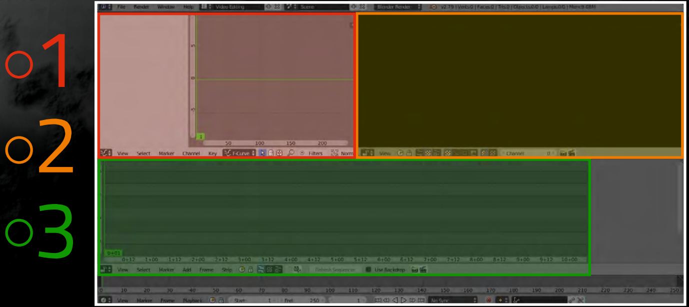
Una vez sabes las posibilidades y los límites del editor de vídeo que Blender trae incorporado (VSE o Video Sequence Editor) es hora de saber cómo aprovecharlo. Vamos a empezar por importar material audiovisual a un proyecto o escena.

Una vez has editado unos cuantos vídeos del mismo tipo, no está de más la creación de una plantilla, basada en las sesiones ya terminadas, para no andar configurando todo cada vez que empezamos un nuevo vídeo. Pero si es la primera vez que editas vídeo en Blender, te sugiero que elimines todos los elementos de la vista 3D en la escena por defecto antes de empezar. Después de eso pasamos a la vista de Video Editing



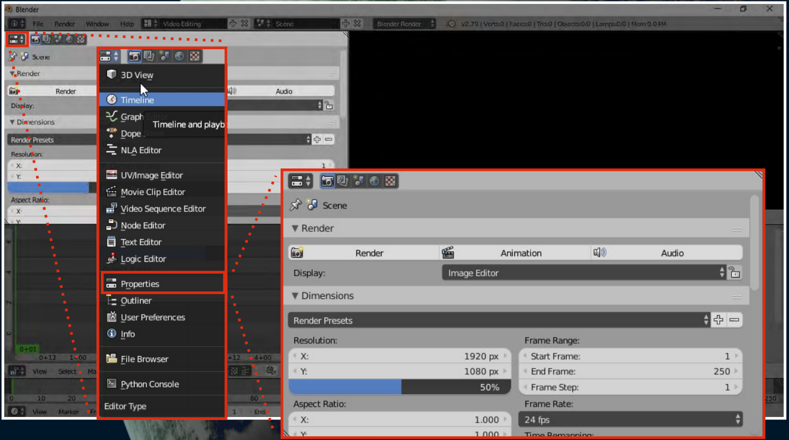
Antes de importar el primer clip, vamos a explicar brevemente para qué sirve cada división de la pantalla que tenemos ahora mismo ante nuestros ojos

1. Graph Editor: permite manipular las gráficas de las distintas animaciones.
2. Video Sequence Editor (image preview): es el monitor de lo que estamos editando, una previsualización del vídeo final, en tiempo real.
3. Video Sequence Editor (sequencer): aquí secuenciaremos los diferentes clips de audio y vídeo. En este artículo nos centraremos aquí.



Propiedades y grupos de archivos multimedia

Respecto a la división 1, recomiendo cambiarla a Properties, y así tener a mano todo el tiempo los datos de exportación del vídeo, sobre todo de cara a pruebas y render final. Las curvas de animación rara vez las utilizo en edición de vídeo. Aún así, es sencillo volver a recuperar la vista de Graph Editor en caso necesario.



El editor de secuencias de Blender es capaz de manejar estos tres grandes grupos de archivos multimedia:

- **Sonido**: puede cargar diferentes formatos y códecs. Hasta donde he probado, sé que soporta mp3, wav, flac y ogg vorbis. Tal vez alguno más, es sólo cuestión de probar.

- **Imágenes:** se pueden cargar imágenes estáticas y secuencias de imágenes numeradas. Tanto jpg como png (incluidas las transparencias) están soportados. También soporta BMP e imagino que los formatos más habituales de imagen.

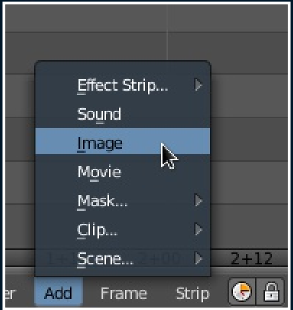
- **Vídeo:** se pueden incorporar clips de vídeo con sonido, pero antes deberías tener en cuenta los fotogramas por segundo del mismo y los que tienes en la escena de Blender. Sobre esto hay más detalles en el artículo del número 1- Edición de Vídeo: Posibilidades (página 20).

También es posible incorporar otros elementos como máscaras, escenas 3D y algunos efectos, pero esto ya se explicará en otro artículo.

Introducir un clip

Para introducir un clip cualquiera en el secuenciador de vídeo hay dos maneras igualmente válidas:

- Una es utilizando el menú add del propio secuenciador.



- La otra es simplemente arrastrando el fichero de origen desde el navegador de archivos al editor directamente.

De ambas maneras nos daremos pronto cuenta de una cosa, el nuevo clip aparecerá exactamente donde esté el cursor del secuenciador (la línea vertical que marca la posición de la reproducción). Más adelante podemos moverlo de la misma manera que moveríamos un vértice en el espacio 3D: con la tecla G y movemos, o arrastrando directamente. En ambos casos, una pulsación de la tecla **Enter, o clic derecho** del ratón, nos confirmará la posición final.

Dependiendo del material que insertemos, tendremos unas opciones distintas en el panel de la derecha del secuenciador (Edit Strip). También tendremos otros parámetros comunes a todos los clips. Empezaremos por estos últimos y después pasaremos a enumerar los particulares.

- **Name**: es el nombre del clip. Lo podemos cambiar sin ningún problema.
- **Type**: es el tipo de contenido del clip. No se puede cambiar. Puede ser image, Sound o Movie. También puede ser Mask o alguno de los efectos, de los que ya hablaremos en otra entrega.
- **Blend:** es el modo de fusión de los clips. Si manejas los nodos de composición o Gimp, tienes más de media tarea hecha. Los clips se fusionan desde los que están arriba hacia abajo, es decir, los clips de arriba tapan los inferiores. Por defecto es Cross, pero casi siempre interesa seleccionar Alpha Over, especialmente si los clips tienen transparencias.
- **Opacity:** la cantidad de visibilidad que tiene el clip. "1" es 100% y "0" es invisible. Los clips de audio no disponen de este parámetro.
- **Channel:** es la pista donde está el clip, la altura que tendrá en el secuenciador.
- **Start Frame**: el fotograma donde empieza el clip. Por defecto entra donde esté el cursor al momento de importarlo. Se puede cambiar arrastrando, como se indicó antes, o cambiando el número al fotograma deseado.
- **Lenght:** es la longitud total del clip. Si es un audio o un vídeo, vendrá marcada por la del material original. Lo mismo si se trata de una

secuencia de imágenes, durará lo que dure la secuencia, traducida a los fps de la escena. Una imagen fija tiene por defecto 26 fotogramas, pero se puede modificar a voluntad.

Strip Input



El apartado Strip Input es más dependiente del contenido del clip seleccionado. Si el clip es una imagen o secuencia de imágenes, en este panel tendremos

Path: es el directorio donde Blender va a buscar el o los ficheros. Puede ser absoluto o relativo a la carpeta de trabajo de la escena.

File: es el nombre del fichero de imagen que Blender está leyendo en un momento dado, según la posición del cursor. Si es una sola imagen, siempre será la misma. Si es una secuencia, mostrará el nombre correspondiente a la imagen mostrada en el visor.

Alpha mode: el modo de cálculo de las transparencias. Puede ser Straight o Premultiplied. Si manejas a menudo los nodos de composición, sabrás muy bien para qué sirve.

Change Data/Files: es un botón que permite cambiar los ficheros de origen, aunque en la práctica también se puede cambiar desde Path o File.

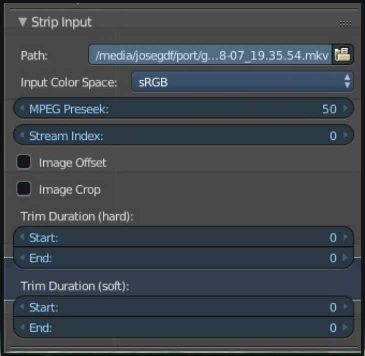
Image Offset: permite desplazar una imagen de su posición de pantalla. Especialmente útil para imágenes pequeñas, inferiores al tamaño total del vídeo, para posicionarlas donde se desee. Al marcar la casilla, automáticamente la imagen toma su tamaño original, en vez de expandirse y distorsionarse, que es lo que pasa por defecto.

Image Crop: recorta la imagen desde los cuatro lados posibles. Experimentando y sobre todo, animando estos parámetros, es como le sacarás el máximo partido. Por ejemplo, haciendo aparecer desde abajo alguna cosa.

Trim Duration: acorta o alarga el clip. Esto es algo que también se puede conseguir seleccionando solamente el triángulo que hay en uno de los extremos y moviéndolo a voluntad.

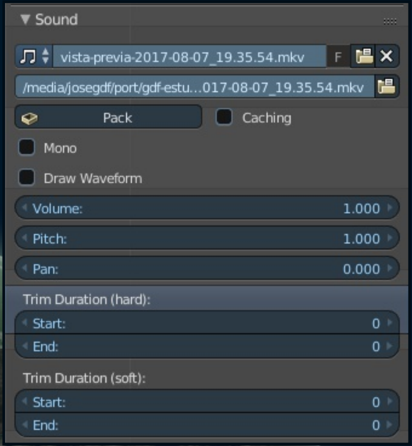
Casi todos estos parámetros los tienen disponibles también los clips de vídeo (con la excepción de Alpha Mode). Los propios de los clips de vídeo son los siguientes:

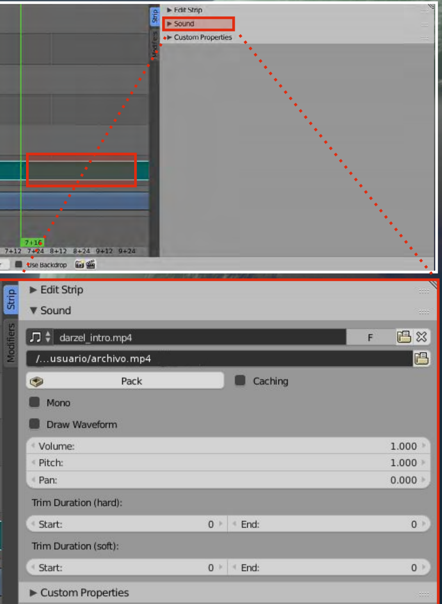
- **Input Color Space**: espacio de color del vídeo. Salvo en algún caso muy especial y concreto, o que te guste experimentar, lo mejor es dejarlo en sRGB por defecto.
- **MPEG Pressek:** según el tooltip de Blender, es para precargar una cantidad determinada de fotogramas. No estoy muy seguro para qué sirve, pero debe de ser una especie de búffer o algo parecido. No suelo cambiarlo.
- **Stream Index:** este valor está pensado para contenedores de vídeo que soporten múltiples capas de vídeo, como Matroska. Es para seleccionar cuál quieres mostrar.



Por último, para no hacer más extenso el artículo, vamos a ver los parámetros propios de un clip de sonido en el apartado... Sound, claro

Sonido





- Lo primero que vemos sería lo equivalente a Path en imagen, pero vemos dos notas **musicales**. Es el <u>directorio donde Blender buscará el audio</u> (o el vídeo que contiene el audio).

- Debajo tenemos <u>la ruta del fichero en sí</u>, que puede ser un audio o un vídeo, en los formatos y contenedores que al inicio del artículo indicamos.

- **Pack y Caching:** sirven para empacar el audio en la escena y para cachearlo en RAM, respectivamente.

- **Mono:** fuerza al audio a reproducirse (y renderizarse) en monoaural.

- **Draw Waveform:** dibuja la forma de la onda del audio. Muy útil para sincronizar visualmente con la imagen que acompaña, especialmente si se grabó aparte.

- **Controles de volumen, pitch** (afinación) y **panorama**: sirven para controlar qué fuerte suena, cambiar el tono del sonido (más grave o agudo, no confundir con ecualizar) y el panorama, que es a qué lado del estéreo lo quieres escuchar.

- También dispone de controles de Trim, como los clips de imagen, que funcionan igual.

Clips de imagen y vídeo disponen de modificadores y de proxy. Explicar todo esto ya se saldría de los límites de este artículo, así que ya se tratarán con detalle en otro número.

De momento esto es todo. En este artículo deberíais ya saber:

1. Cómo importar clips de audio, vídeo e imagen.
2. Cómo colocarlos y mezclarlos en composición
3. Qué parámetros tiene cada uno y para qué sirven.

Sin olvidar que en Blender casi todo es animable con la tecla I, con lo cual podemos hacer todo tipo de transiciones, efectos, etc, aún sin tener este tipo de filtros disponibles de manera directa. Es cuestión de experimentar. Pero todo eso... Ya lo veremos más adelante.

COMO CREAR DETALLES IMPRESIONANTES A NAVE INTERGALÁCTICA

NIVEL: AVANZADO

Ibán Velázquez
(**MegaBlender**) Formador 3D
megablender3d@gmail.com



LA CREACIÓN

Este artículo va a tratar diversos temas de interés, como puede ser el hecho de que, partiendo de un modelo sencillo, podamos dar la impresión de un modelado complejo. Para ello veremos algunas técnicas que involucrarán la creación de mapas UVs, el pintado de texturas, los nodos para poder hacer que quede un buen texturizado y el uso de lo que ha saltado a la luz pública denominado como Microdesplazamientos, que en otros programas y ámbitos se ha llamado uso de mapas de desplazamientos vectoriales.

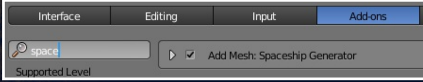
Para el uso de esta característica en Blender veremos un tipo de subdivisión del modelo que nos va a permitir gestionar mucho mejor la memoria de nuestro ordenador y aguantará mayor número de subdivisiones. Y aparte, enseñaremos el uso de un addon interesante y poco conocido, y lo que no debe de hacerse al usar estas técnicas, mostrándolo en el modelo actual.



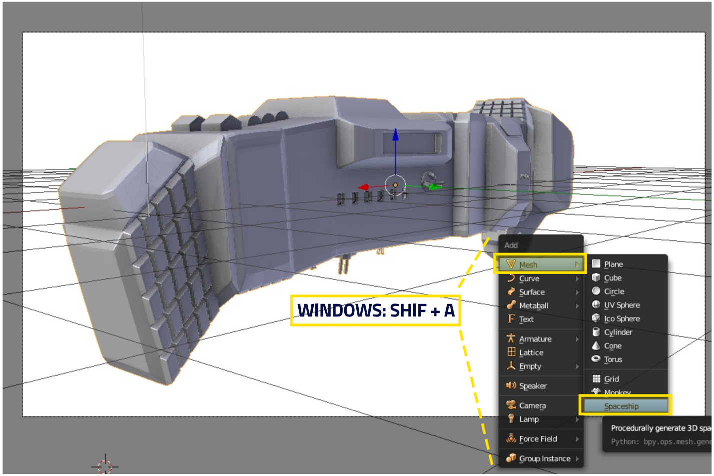
¡Iniciemos!

Lo primero que necesitamos es tener una nave modelada con una geometría simple. En nuestro caso, para no tener que ampliar mucho el artículo, veremos el uso de un addon interesante para crear escenas espaciales, hablo del addon "Spaceship generator", con una simple búsqueda en internet, os será fácil encontrarlo para descargar. Una vez en nuestro ordenador, abriremos con **control+alt+u** el menú de preferencias de usuario y en la pestaña addons daremos a instalar, de ahí añadiremos el addon a nuestra biblioteca y lo activaremos.

SPACESHIP GENERATOR / Michael Davies
(github) @a1studmuffin



Una vez activado veremos que su uso es muy sencillo. En la ventana de la vista 3d (3DView) presionamos **shift + a** para añadir objetos nuevos en modo objeto y nos aparecerá la opción de añadir una nave espacial (spaceship).



Aleatoriamente se nos creará un modelo sencillo de nave espacial, hasta con materiales sencillos para el motor de renderizado de Blender Internal . Podemos agregar tantas naves como queramos hasta obtener una que nos guste por su forma y geometría. Como podéis observar, las formas, colores y geometrías pueden ser muy variables. Una vez que tengamos el modelo que queremos de nave espacial, para trabajar los detalles deberemos sacar el mapa UV del modelo que será bastante sencillo si no se ha modificado posteriormente.





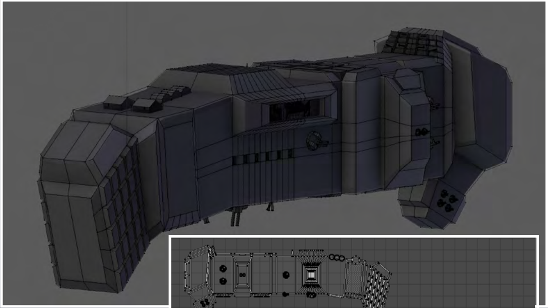
Geometria

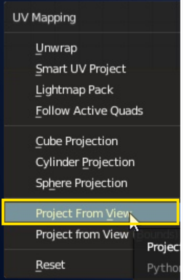
Como se puede observar, en nuestra elección no hay mucha geometría, por lo que nuestra máquina moverá el modelo sin problemas al principio.

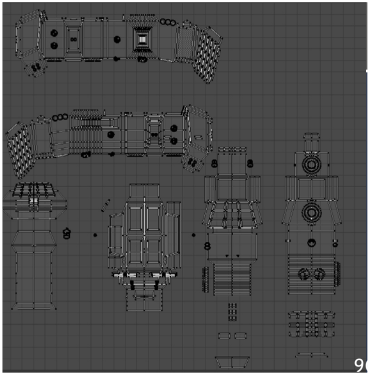
A la hora de sacar el mapa UV, hay varias posibilidades. En este artículo nos hemos decantado por algo sencillo, para mostrar los errores que pueden surgir de un mapa UV no adecuado del todo. En este caso los resultados no siendo malos, podrían mejorarse mucho con un mapa más cuidado.

La solución rápida adoptada aquí ha sido la de seleccionar todas las caras en una vista en modo edición y presionar U para extraer el mapa UV con la opción **Unwrap from view**, que nos saca un mapa UV de las caras seleccionadas apareciendo tal como aparecen en la vista.

Haciendo esto con las 4 vistas teniendo cuidado de que no se repitan vértices o caras seleccionados en otra, conseguimos un mapa UV relativamente rápido , sencillo y usable, que no está exento de fallos, ya que desde una vista puede que ciertos salientes se muestren en esa vista pero haya discontinuidades debido a caras que no se ven en esa vista sino en otra, por lo que al pintar el modelo de forma manual sobre el mapa UV luego pueda surgir algún efecto no deseado.





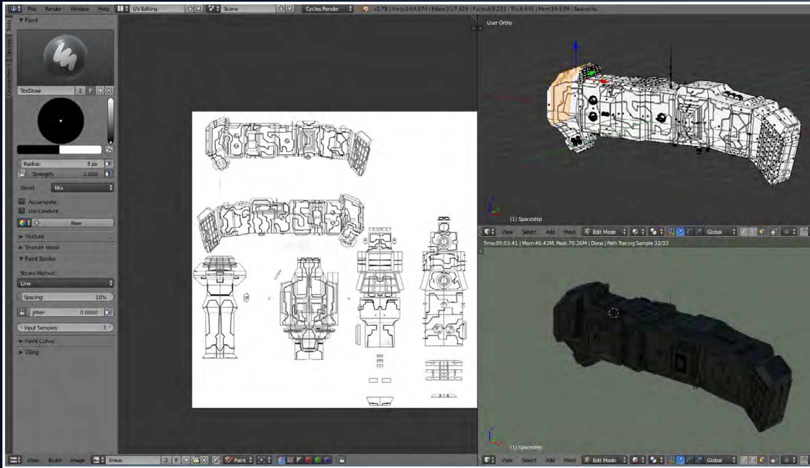


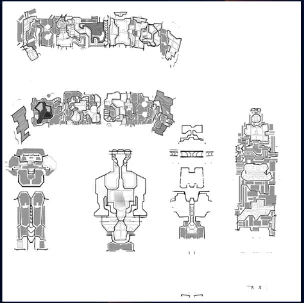
Texturas & Uv Mapping

En todo caso es una solución rápida para tener un resultado decente. Ahora podemos trabajar desde el propio modo "Texture Paint" de Blender o exportar el mapa UV a un programa de dibujo y retocarlo allí. En el caso del ejemplo, se hizo algo mixto.

Al principio desde el modo de "Texture Paint" de Blender, vamos a crear un archivo sobre el que vamos a dibujar líneas geométricas que vayan siguiendo y encerrando en polígonos con líneas rectas el mapa UV. Esas líneas serán las que nos hagan el efecto de líneas que más adelante se mostrarán en el modelo.

Este archivo puede servir de mapa BUMP o de desplazamiento, en escala de grises. Lo interesante es que el color de fondo del archivo sea un color grisáceo y no blanco, como en el ejemplo, para que según pintemos o coloreemos las superficies encerradas con un color más oscuro o más claro, luego se interpreten como zonas más elevadas o deprimidas de nuestro modelo.



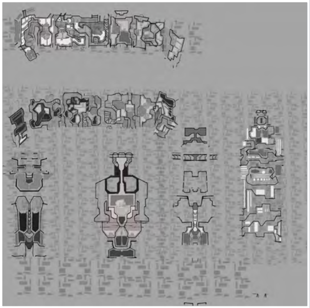


Lineas

Una vez tengamos un esqueleto de líneas, podemos rellenar el interior con un color algo más grisáceo de líneas o superficies coloreadas con colores más oscuros o claros que el fondo, como hemos comentados antes.
Una vez hayamos hecho esto por todo el mapa UV, podemos agregar algo de suciedad al modelo, para que este mapa nos pueda servir también como parte del mapa diffuse.

Mapa combinado

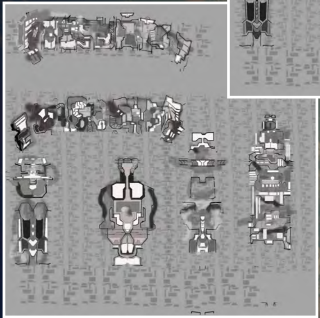
Luego podemos crear un mapa combinado con todo lo anterior, para esto tal vez sea más fácil trabajar con un programa de dibujo o retoque que tenga capas (layers), en nuestro caso hemos usado gimp.





Lineas de suciedad

Estas líneas de suciedad pueden aportar un extra de credibilidad al modelo. Para terminar, podemos agregar algún tipo figuras geométricas, o de figuras de un circuito, que en pequeño se superpongan al primer mapa de líneas combinado con él, creando así un posible mapa de resalte o de desplazamiento.





Además podemos usar algo ingenioso y crear un mapa independiente de emisiones que nos permita hacer que ciertas partes del mapa UV sean emisoras luz.

Aquí podéis ver el mapa de emission que hemos creado para el ejemplo.

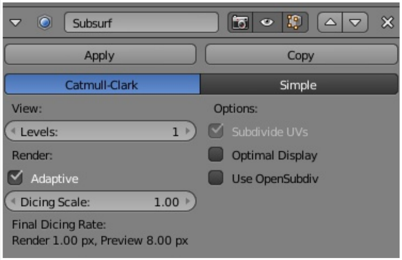


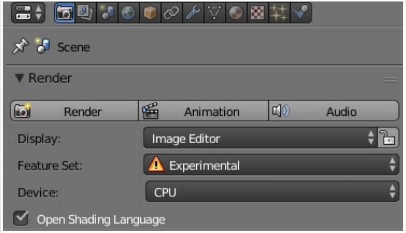
Mapa de resalte

Si añadimos el mapa de resalte a la entrada Displacement del nodo OUTPUT, tendremos un resultado similar a éste, donde ya habremos logrado dar la impresión de una geometría que no hay. Pero si queremos que se resalte mucho más y realmente se vea esa geometría deberemos activar la opción de microdesplazamientos. Esto es sencillo, hemos de ir a activar el modo de Blender experimental, donde aparecen opciones que a pesar de no ser tan estables puedan darnos un plus como esta que vamos a comentar.

Modo experimental

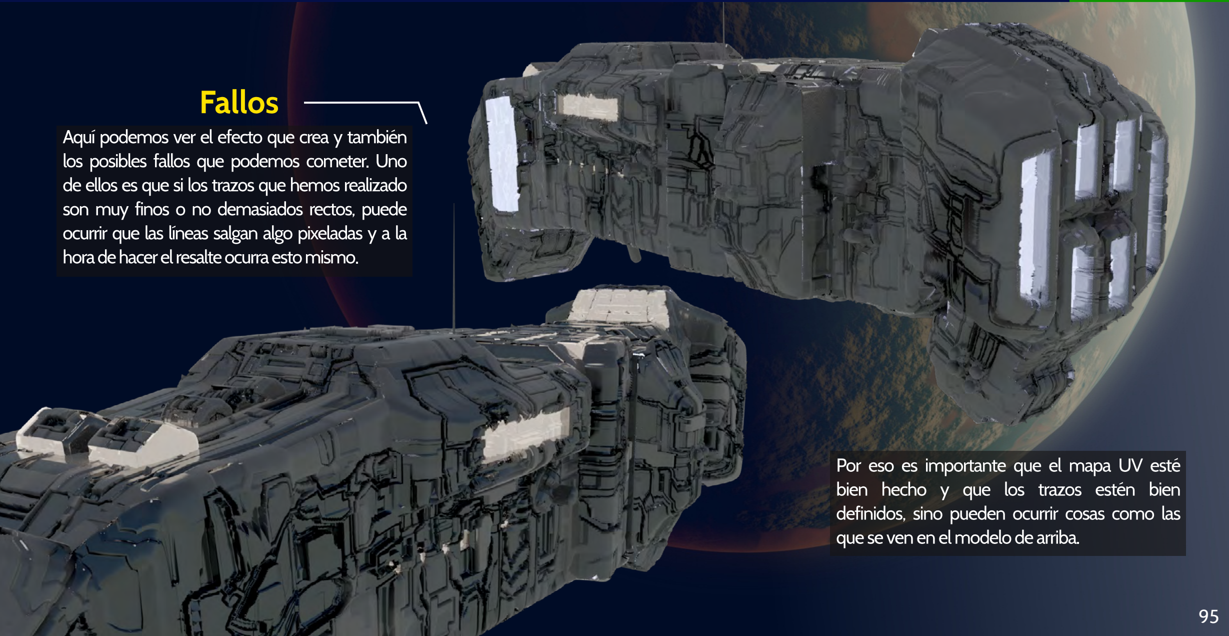
Una vez activado el modo experimental, en la pestaña de materiales nos aparecerá una opción en un desplegable que tendremos que cambiar a both (ambos), esto automáticamente hará que lo que hayamos metido a la entrada displacement del nodo de cycles OUTPUT sea interpretado como un mapa de desplazamiento vectorial y nos de la sensación de generar geometría que no está modelada, como si hubiésemos usado el modificador displacement, la diferencia, es que esta geometría no va a existir, y la creamos para que se vea en el render a través de nodos. La consecuencia, que no podremos resaltar esquinas mediante nodos ya que no será geometría real.





Subdivisión

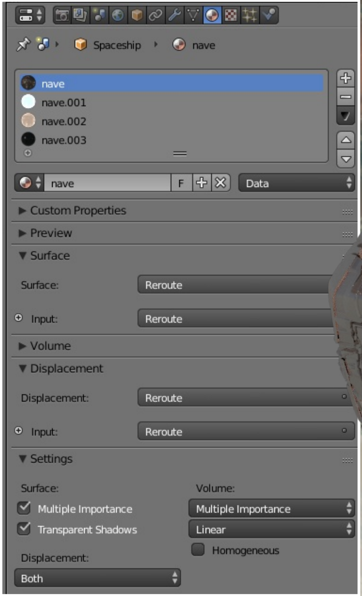
En nuestro modelo hemos aplicado un modificador subdivisión surface a nuestro modelo, pero a nivel uno , o sea, no hemos necesitado subdividir excesivamente la malla para obtener el efecto de desplazamiento y además hemos activado una opción en el modificador que nos activa una especie de subdivisión adaptativa, que permitirá gastar mucha menos memoria y poder subdividir más y mejor nuestro modelo en caso necesario.



Fallos

Aquí podemos ver el efecto que crea y también los posibles fallos que podemos cometer. Uno de ellos es que si los trazos que hemos realizado son muy finos o no demasiados rectos, puede ocurrir que las líneas salgan algo pixeladas y a la hora de hacer el resalte ocurra esto mismo.

Por eso es importante que el mapa UV esté bien hecho y que los trazos estén bien definidos, sino pueden ocurrir cosas como las que se ven en el modelo de arriba.

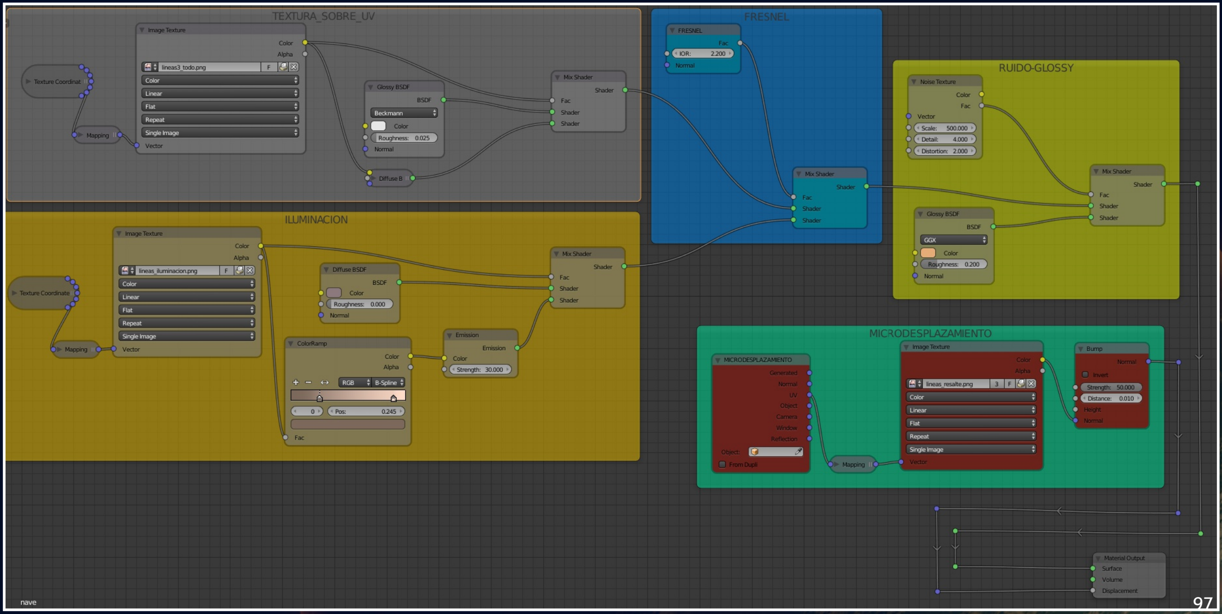




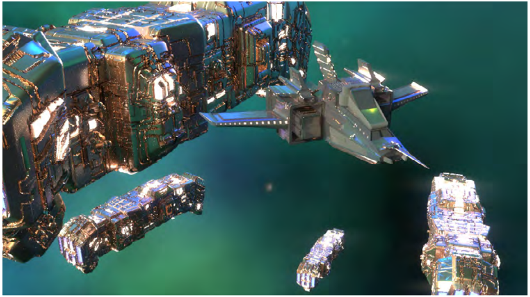
Material

Ahora toca crear un material donde todos los mapas creados se pongan para que luzca mejor nuestro modelo.

Para ello crearemos el siguiente material en cycles que aplicaremos al mapa UV creado.


TEXTURA_SOBRE_UV
Image Texture
Color
Alpha
lineas3_todo.png
Color
Linear
Flat
Repeat
Single Image
Vector
Texture Coordinat
Mapping
Glossy BSDF
BSDF
Beckmann
Color
Roughness: 0.025
Normal
Diffuse B
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
FRESNEL
FRESNEL
Fac
IOR: 2.200
Normal
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
RUIDO-GLOSSY
Noise Texture
Color
Fac
Vector
Scale: 500.000
Detail: 4.000
Distortion: 2.000
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
Glossy BSDF
BSDF
GGX
Color
Roughness: 0.200
Normal
ILUMINACION
Image Texture
Color
Alpha
lineas_iluminacion.png
Color
Linear
Flat
Repeat
Single Image
Vector
Texture Coordinate
Mapping
Diffuse BSDF
BSDF
Color
Roughness: 0.000
Normal
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
ColorRamp
Color
Alpha
RGB
B-Spline
0
Pos: 0.245
Fac
Emission
Emission
Color
Strength: 30.000
MICRODESPLAZAMIENTO
MICRODESPLAZAMIENTO
Generated
Normal
UV
Object
Camera
Window
Reflection
Object:
From Dupli
Mapping
Image Texture
Color
Alpha
lineas_resalte.png
Color
Linear
Flat
Repeat
Single Image
Vector
Bump
Normal
Invert
Strength: 50.000
Distance: 0.010
Height
Normal
Material Output
Surface
Volume
Displacement
nave

Como podemos ver, tenemos un bloque que se aplicará al desplazamiento con la textura de mapa de resalte. Uno que creará un poco de ruido para dar mayor credibilidad al material, otro que a través de un efecto fresnel unirá lo que será el mapa diffuse, que empleará las líneas creadas y la suciedad, y abajo con un color ramp, mezclado con un color gris, para las zonas oscuras del mapa. Se aplicará el mapa de emission, que hará que las zonas blancas del mapa se iluminen y las oscuras se vean grises, y con esto tendremos nuestro material muy sencillo que aplicará los mapas creados.





Aunque somos conscientes de que se puede mejorar mucho el modelo, queremos que sirva como propuesta didáctica sencilla para mostrar lo que debe y no debe hacerse a la hora de aplicar esta técnica para crear detalles que resalten en nuestra sencilla nave espacial.

Espero que os haya gustado el artículo y os sirva de inspiración para todas vuestras creaciones.


Roberto
A FILM BY CARMEN CÓRDOBA
COMING SOON

ARQUITECTURA: Construyendo una CASA II PARTE

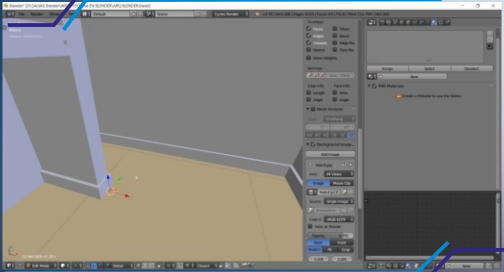
NIVEL: INTERMEDIO

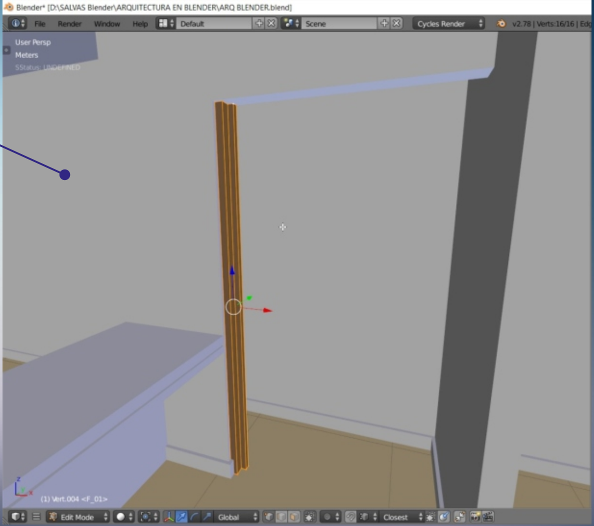
Marcos Ruiz
(@Warcos_3D) Modelador 3D
warcos1980@gmail.com

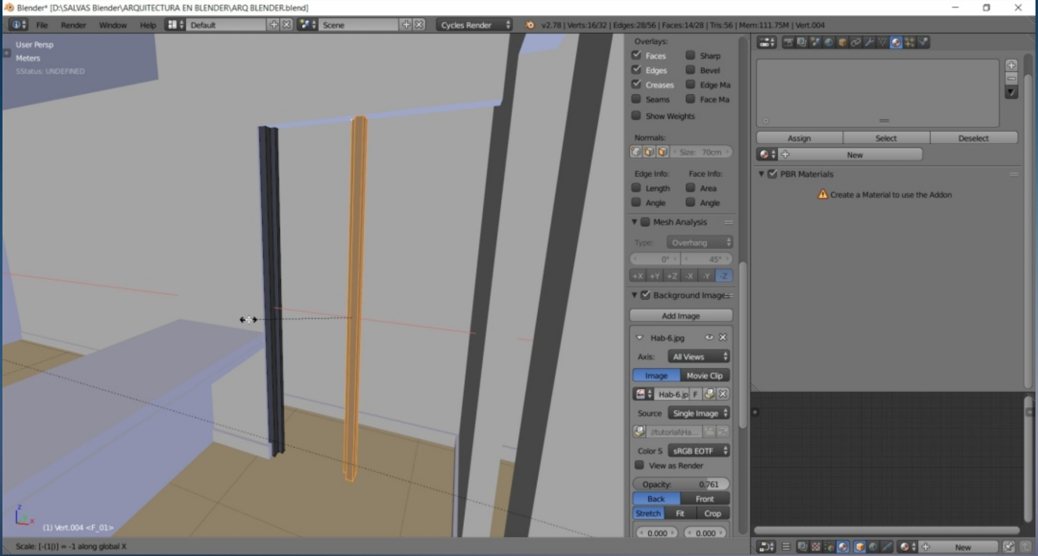


SEGUIMOS...

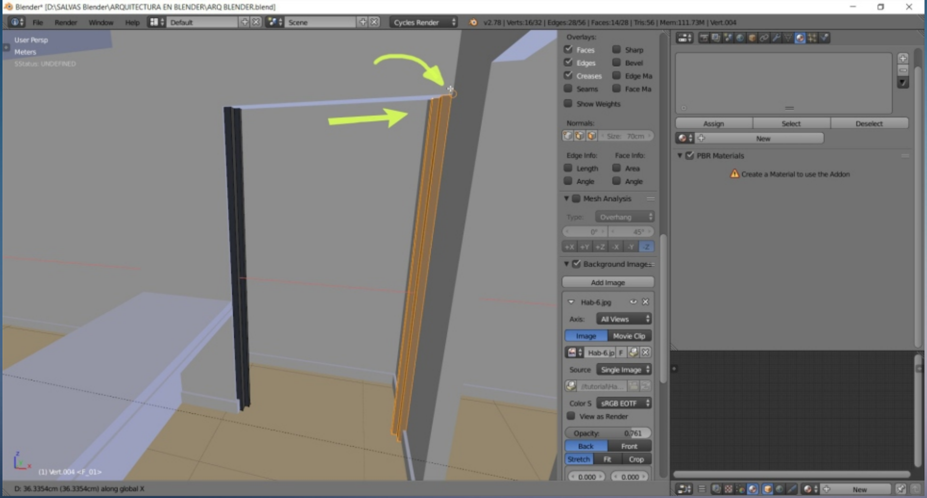
Las puertas las empezamos a modelar desde el piso, dibujamos la forma del marco de la puerta y extruimos hacia arriba, duplicamos, invertimos en el eje X, en este caso para escalar en "x" tecleamos -1 y creamos una copia idéntica invertida.



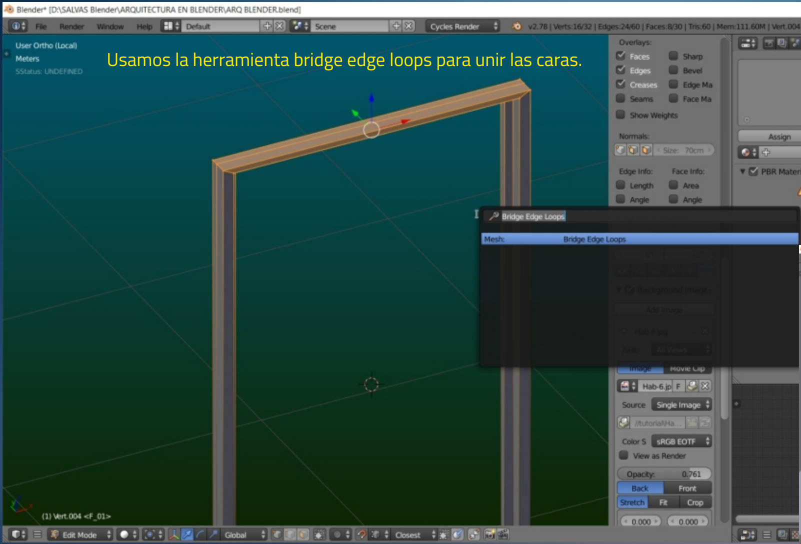



Blender* [D:\SALVAS Blender\ARQUITECTURA EN BLENDER\ARQ BLENDER.blend]
File
Render
Window
Help
Default
Scene
Cycles Render
v2.78 | Verts:16/32 | Edges:28/56 | Faces:14/28 | Tris:56 | Mem:111.75M | Vert.004
User Persp
Meters
SStatus: UNDEFINED
Overlays:
Faces
Sharp
Edges
Bevel
Creases
Edge Ma
Seams
Face Ma
Show Weights
Normals:
Edge Info:
Face Info:
Length
Area
Angle
Angle
Mesh Analysis
Type:
Overhang
Background Images
Add Image
Hab-6.jpg
Axis:
All Views
Image
Movie Clip
Source
Single Image
Color S
sRGB EOTF
View as Render
Opacity:
0.761
Back
Front
Stretch
Fit
Crop
Assign
Select
Deselect
New
PBR Materials
Create a Material to use the Addon
(1) Vert.004 <F_01>
Scale: [-(1|)] = -1 along global X

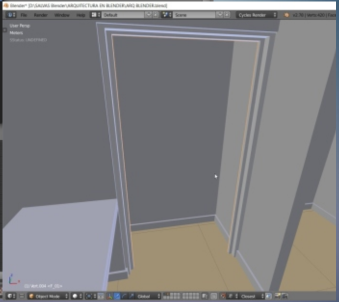
Con la herramienta snap pegamos esa sección de marco de la puerta a la pared teniendo como referencia uno de sus vértices.



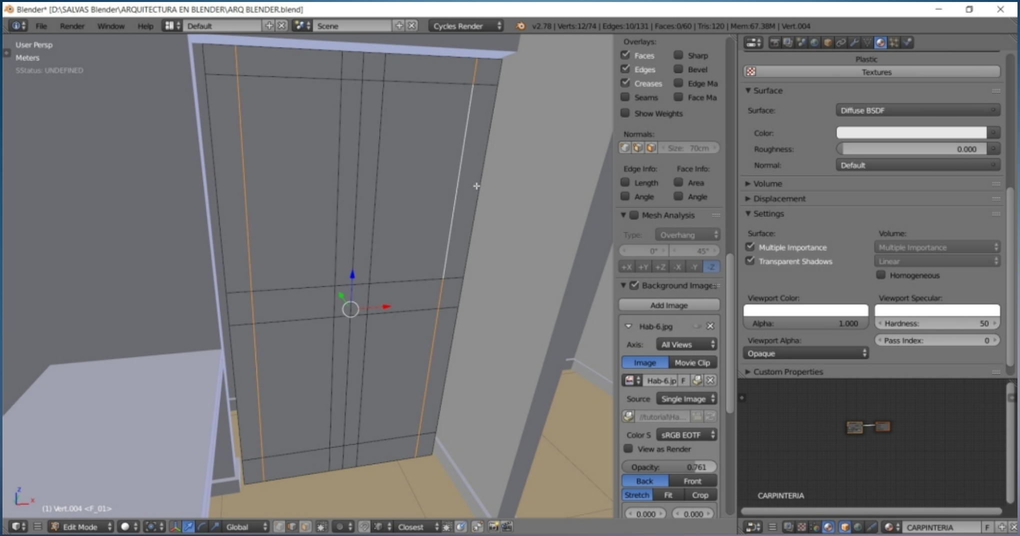
Usamos la herramienta bridge edge loops para unir las caras.



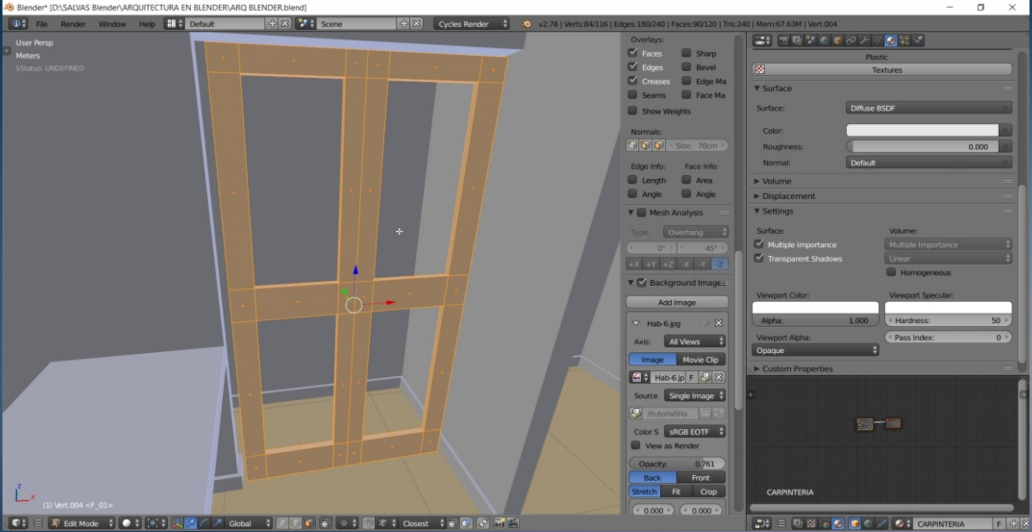
Y tenemos el marco de la puerta



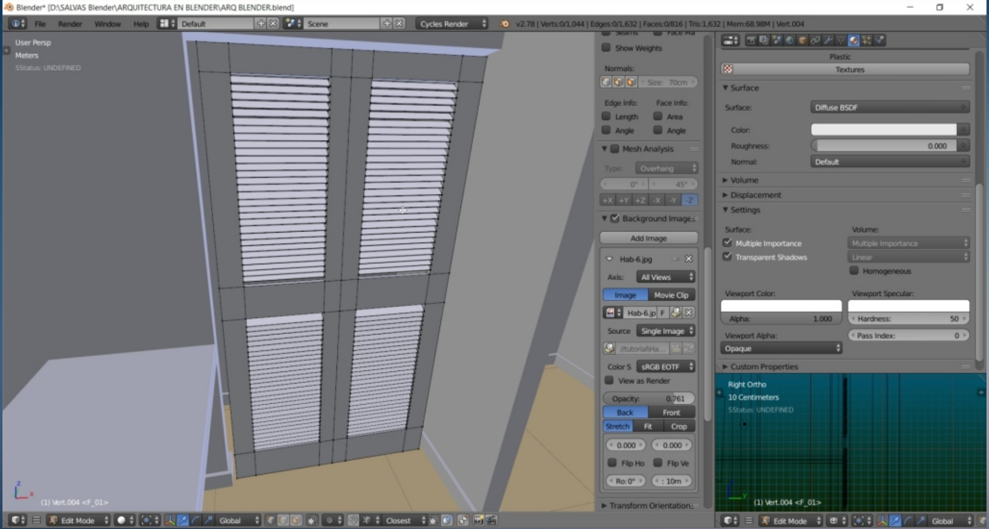
Para el resto de la puerta creamos un plano, lo subdividimos como se aprecia en la imagen.



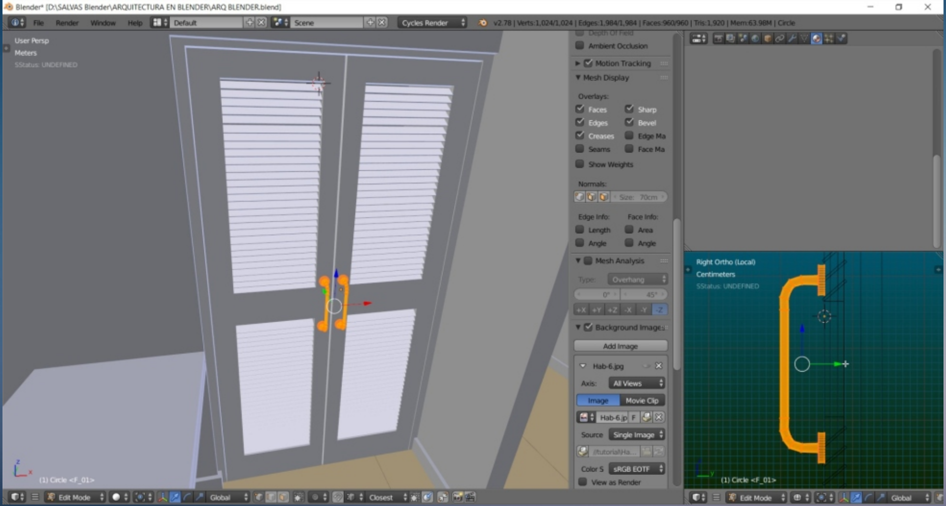
Eliminamos las caras que no hacen falta y extruimos hacia atrás.



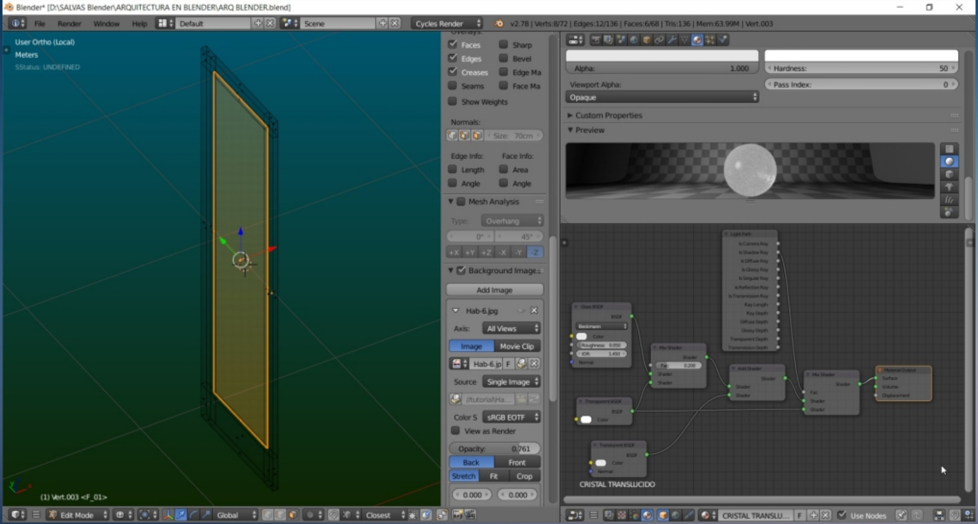
Modelamos las tablillas.

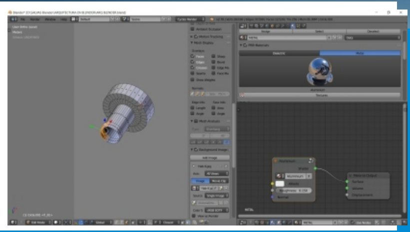


A continuación la agarradera de la puerta.

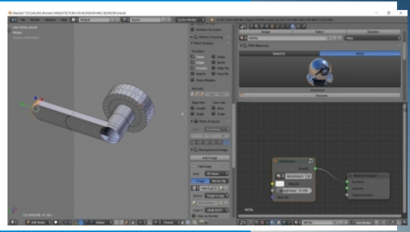


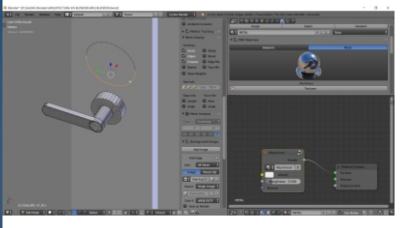
Para la puerta del baño podemos seguir la misma técnica, y de ejemplo, un material de cristal translúcido.

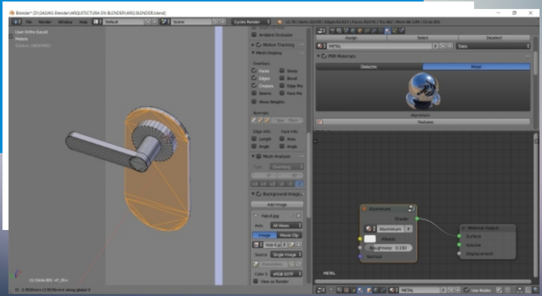




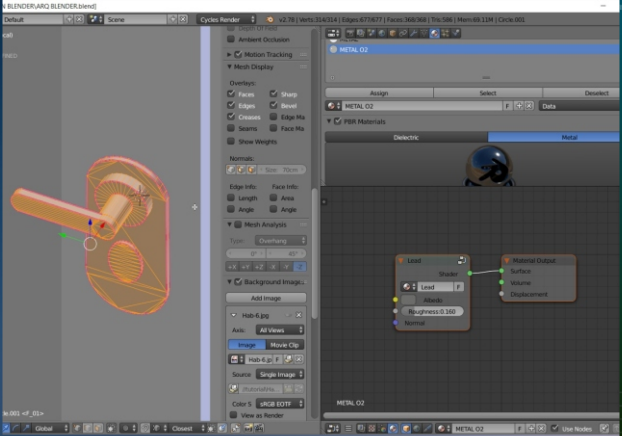
Continuamos con el llavín de la puerta.

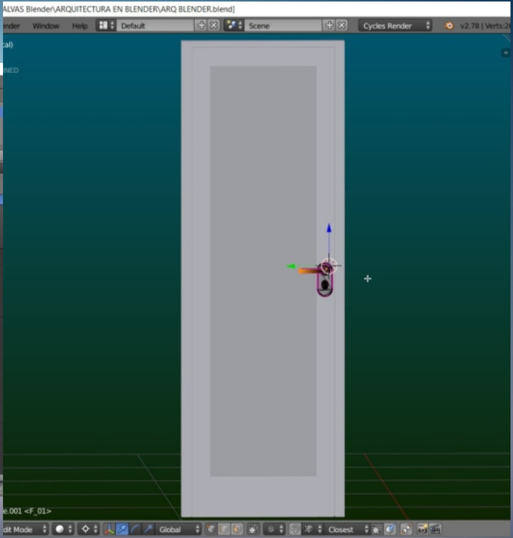




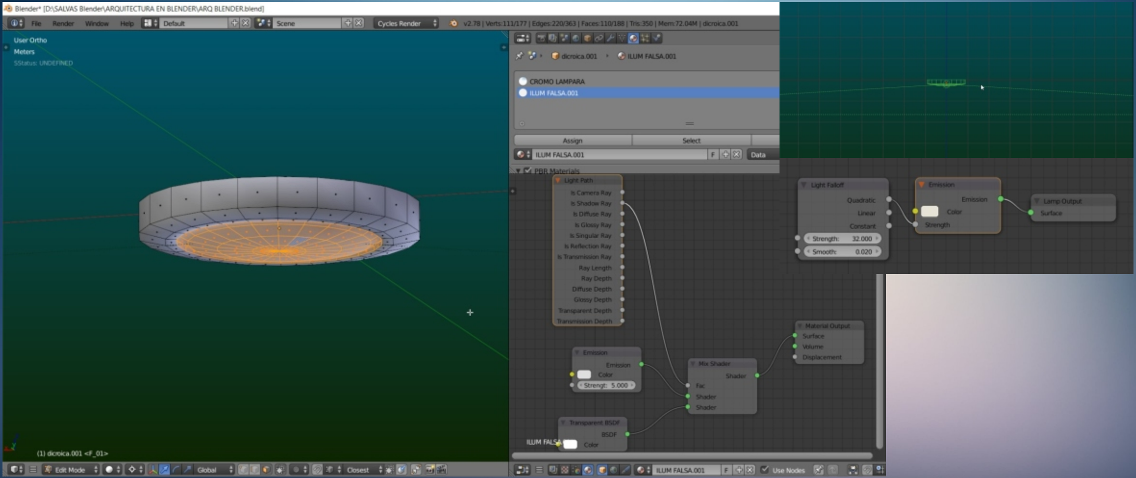


Puerta terminada

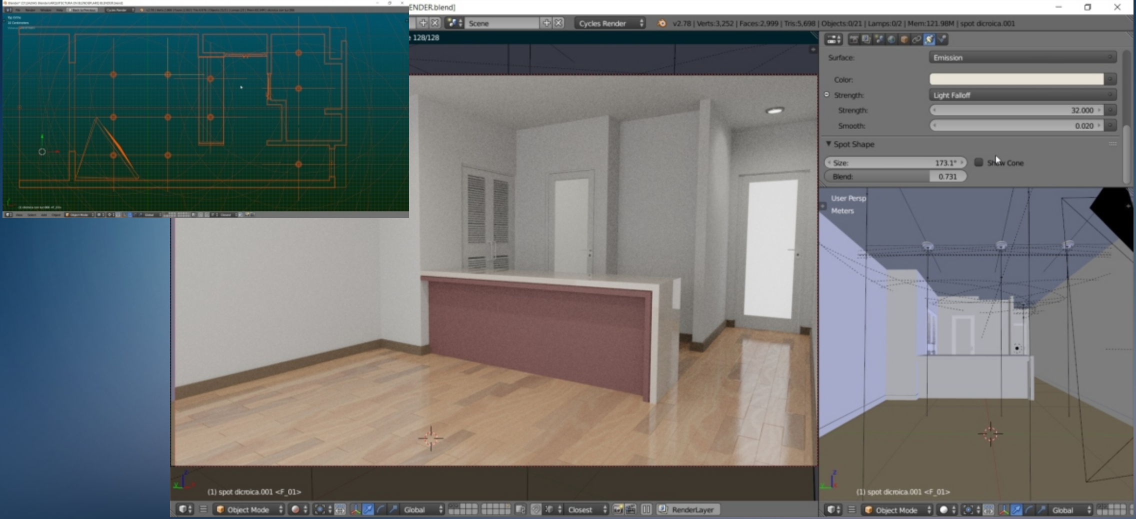




Ahora las luces, aplicamos un material metálico a la base de la lámpara y una iluminación falsa al cristal de la lámpara, le agregamos una luz de tipo Spot con este ejemplo de material. ¡Ya tenemos la lámpara para usarse!

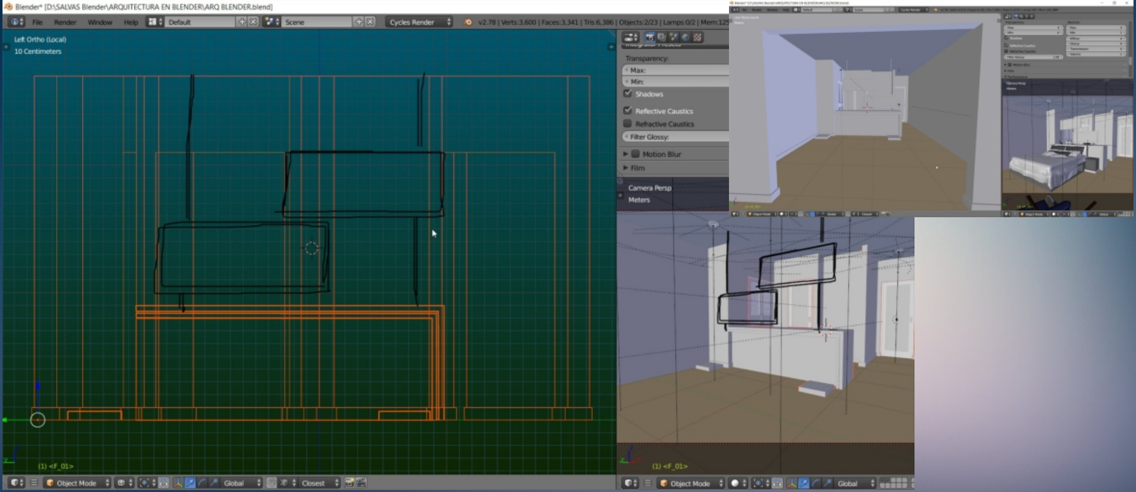


Colocamos las lámparas y lanzamos un render de previsualización rápido.



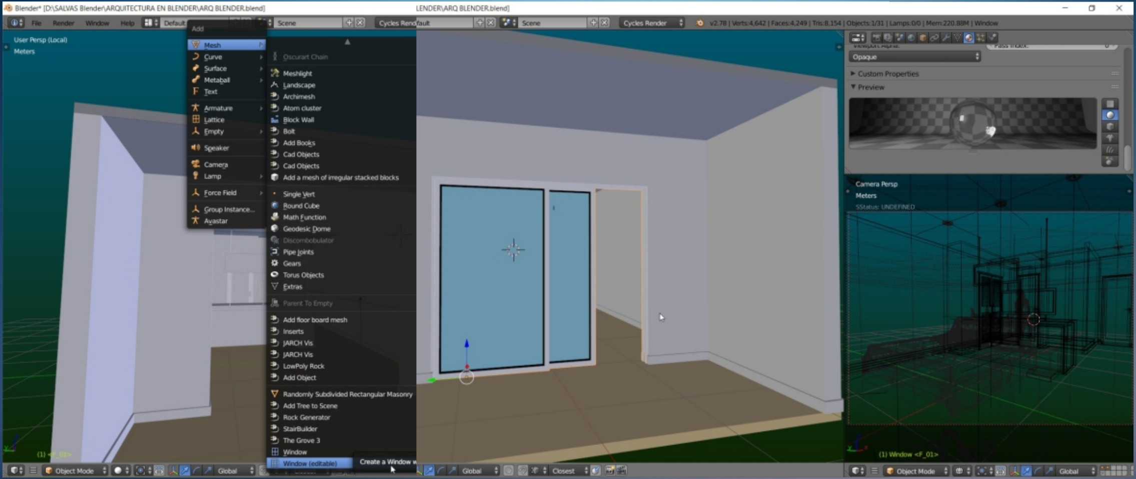
Podemos crear un elemento decorativo que cree una especie de separación entre la zona de la cama y las zonas que le siguen.

Acá, me coloqué frente al dibujo, hice boceto con el Greace Pencil para tener referencia al modelar.

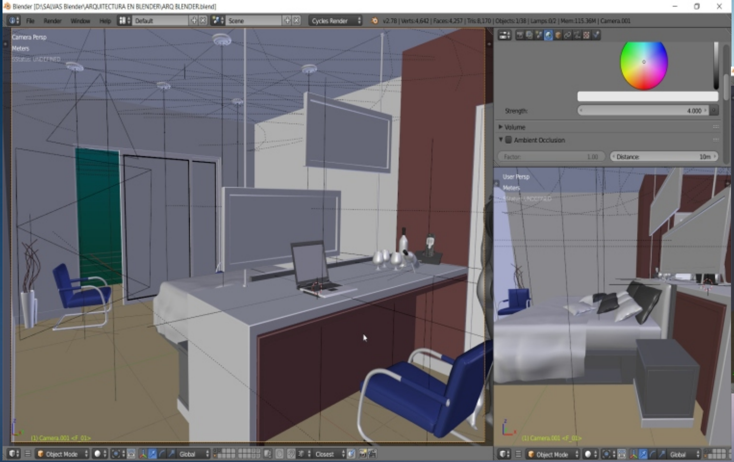


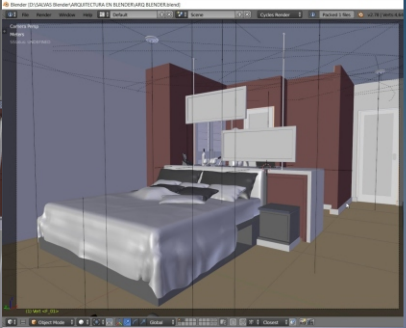
Con el addon Window Generator podemos crear muchas ventanas, este es uno de mis addons favoritos:

https://github.com/Antonioya/blender/tree/master/add_window_3



En cuanto al mobiliario, ya esto es tema a tratar en otro tutorial, depende que existan buenos sitios para poder descargar modelos gratis, si tienes buena imaginación y tiempo puedes transformarlos a tu gusto y usarlos en tus interiores.





Como materiales a usar, hace ya un tiempo me descargue este addon muy bueno para crear materiales de tipo PBR para Blender:
https://www.blendernation.com/2016/07/06/pbr-materials-addon

La madera del piso es una adaptación a un material que vi una vez en el addon Archimesh:
https://github.com/Antonioya/blender/tree/master/archimesh

Pueden encontrar materiales gratuitos en Blendswap: www.blendswap.com

Otro sitio muy bueno para encontrar referencia y recursos gratuitos de Blender y enfocados en la arquitectura:
www.blender3darchitect.com

Se puede llegar a un resultado muy parecido a esto o mucho mejor



Es mi primer tutorial para la revista Blenderianos y para la comunidad Blender Hispana, espero que este material les sirva de ayuda para comenzar a modelar arquitectura en Blender. Más adelante vendrán muchos más tutoriales con muchas más técnicas y trucos, por lo tanto, no se olvide de preguntar y escribir sus comentarios.

Saludos desde Cuba,
Marcos Antonio (Warcos).





Friendly Shade
Take your creations to the next level
LA ENTREVISTA:
SEBASTIÁN
ZAPATA







BIENVENIDOS

LA ENTREVISTA



Bienvenidos a este evento una vez más. Hoy, nos encontramos con Sebastián Zapata quien muy amablemente nos ha concedido su tiempo para que podamos entrevistarle.

Sebastián es un artista 3D con amplia experiencia en vídeos e imágenes publicitarias, creación de recursos para videojuegos, ha asistido a podcasts, ha escrito artículos para revistas, etc.

Actualmente es supervisor en Black Note y dedica parte del tiempo en creación de texturas para un portal de materiales llamado Friendly Shade (www.friendlyshade.com).



Ibán Velázquez
(MegaBlender)
Formador3D
megablender3d@gmail.com

Ver Entrevista

Comencé a estudiar de forma independiente. Tengo un pasado en el diseño gracias a mi padre, ya que él es diseñador gráfico, por lo que he sido inspirado por él. Siempre tuve curiosidad por el 3D, comencé a los 10 o 12 años dibujando en Paint, mi padre me inició en Photoshop, Flash y empecé a entrar en el diseño profesional, aunque siempre lo tomé como un hobby. Más tarde tuve mi primer contacto con el 3D, aunque lo dejé de lado debido a la cultura de mi país (Colombia) donde no se ve como una carrera con futuro. Empecé a estudiar ingeniería de sistemas aunque no terminé carrera. Un día encontré Blender, me resultó muy difícil cuando solo manejaba SketchUp a un nivel muy básico. Ahora cumplo 3 años de estar trabajando con él profesionalmente. Empecé como freelance hasta que monté mi web con portafolio y compartí mis trabajos en redes sociales. Fueron aumentando los clientes hasta que encontré a la empresa con la que sigo hasta la fecha.

Friendly Shade

Sebastián Zapata
(szapata93)
Artista 3D
support@friendlyshade.com



¿Cuál ha sido tu trayectoria profesional hasta ahora?

¿Qué áreas del 3D te han resultado más difíciles de dominar?

Una dificultad muy grande ha sido aprender Substance Designer debido al sistema de nodos. En ese sentido también Blender fue difícil. Dominar fotogrametría también fue todo un reto.
Felicito a la Revista Blenderianos por esta iniciativa de difundir conocimientos.

¿Qué ventajas o desventajas crees que tiene el uso de Blender respecto a otros programas?

Que sea gratis es una ventaja, no por el hecho de que lo sea como tal, sino por el hecho de que todos tengan acceso a él y sea tan fácil de usar, que permite que personas como yo se puedan iniciar en un momento en el que puedan no tener la solvencia económica para pagar un software o cursos de pago como 3ds Max, Maya o cualquier otro software similar.

¿Qué crees que debería mejorarse en Blender para que estuviera al nivel de otros programas?

Sobre todo mejorar en simulaciones. Personalmente lo he vivido en mi trabajo porque he tenido que realizar muchas simulaciones complicadas, simulaciones de partículas con arena, fluidos, fuego, humo, etc.

¿Cómo surgió la iniciativa de dedicarte al fotorrealismo y crear tus propias texturas?

Lo de las texturas siempre lo he visto como una necesidad desde que empecé. Lo único que conocía muy bueno, en su momento, fue textures.com, que es un portal de texturas que siempre ha sido muy bueno y lo he utilizado como recurso desde que comencé en el mundo del 3D. Lo conocí por Andrew Price, de Blender Guru, que fue uno de mis mentores en 3D y Blender. Él lo recomendaba muchísimo y ahí empecé con él.

FriendlyShade.com

¿Qué cualidades crees que necesita tener un animador y un artista 3D?

Un animador y un artista 3D, puedo responder ambas con una respuesta: ¡Referencias!. Ambos van a necesitar siempre referencias, sin ellas están muertos y una cita general: sin una referencia o una inspiración, no se pueden crear nuevos contenidos Aunque no lo crean siempre se necesitan muchas referencias, aunque sea algo inventado, imaginario.

¿Qué consejo le darías a alguien que empiece para llegar a ser un profesional como tú?

Más que técnica, pienso que es personal. Primero, darse cuenta de si realmente es algo que se quiere. A veces no se tiene la pasión suficiente para hacer algo, hay que ser muy consciente de esto. Mi consejo es empezarlo sin excusas y seguir adelante, si vemos que merece la pena, si realmente quieren eso y les apasiona. Buscar material en internet, hoy en dia hay demasiados recursos gratis en internet. Yo empecé a pagar cursos cuando ya tenía un retorno económico.

¿Cómo valoras la especialización en el ámbito del 3D?

Me parece que es lo mejor que se puede hacer. Es demasiado complicado especializarse en todo al mismo tiempo. Se puede, pero poco a poco. Se estaría dos o tres años en una actividad sobre algún tema específico luego otros tres, cuatro o cinco años con otra cosa porque cada área de especialización toma un montón de años y la verdad es que yo no me siento especializado todavía cien por cien en algo que soy, digamos "experto", hay pocas cosas que no sepa manejar de ese tema.

Muchos de los que nos están viendo se preguntarán cuál es el secreto para lograr acabar diseñando entornos tan realistas como has hecho muchas veces.

Es complicado, se requiere experiencia y bastante ojo. El ojo se necesita entrenar al igual que se entrena el oído para la música, es cuestión de adaptación. Vuelvo con el tema de las referencias, siempre se necesitan muchas referencias. Se necesita bajar cientos de imágenes que representen la idea que tienes. Si se puede, incluso se utiliza photoshop para hacer un boceto general. Es bueno copiar, a mi me encanta copiar y no tienen que ser solo renders, puede ser una fotografía. Recomiendo ser fotógrafo, yo hubiese deseado comenzar la fotografía antes que el 3D.

¿Qué consejo darías a alguien que se ha quedado atascado en el proceso creativo y no sepa cómo avanzar?

Antes de empezar el trabajo hay que tener una idea clara de lo que se va a hacer. Es bueno hacer bocetos a lápiz o en Photoshop antes de entrar de lleno al proceso del 3D. El método de copiar una foto también es buena. Si se está atascado en el proceso creativo creo que se debería volver al boceto para aclarar lo que se quiere. Si el problema es técnico habrá que estudiar un poco más.

¿Qué podemos esperar de tu nuevo portal de materiales?

Falta hasta noviembre. Lanzaré un pack de 25 texturas, luego, otro será un Street-Collection que solo traerá calles, carreteras, señales de tráfico, etc., ya que faltan mucho en el mercado y personalmente he necesitado estos recursos trabajando en entornos urbanos.

¿Será gratuito?

No serán gratuitos, estarán enfocados a profesionales freelance y a estudios grandes. Pienso que ya hay bastantes recursos gratuitos para los que se lo toman como hobby. Yo he publicado bastantes cosas gratis como un material procedural de plástico que mucha gente descargó y me siento muy bien por ello, quiero seguir compartiendo más. Para descargar mis texturas pueden entrar a sebastianzapata.com

Concluimos aquí la entrevista. Quisiera informar que Sebastián es uno de los que colabora con premios para nuestro concurso de este número. Estamos encantados de tenerte aquí y que hayas participado en el concurso.

Igualmente, un placer.



ACERCANDO BLENDER A LOS CHICOS

Mario Santos
Técnico Informático
Modelador 3D
mario.santos.animacion3d@gmail.com





¡Hola!

Mi nombre es Mario Santos, soy ingeniero técnico en Informática y profesor técnico de ciclos de informática en la Comunidad de Madrid. Además, soy un usuario de Blender y de Unity.

Como profesores debemos de llegar e incentivar a nuestros alumnos para que encuentren la forma de desarrollar sus inquietudes y poder encaminar sus vidas. Desde tiempo atrás, los alumnos vienen mostrando un interés muy grande con todo lo que rodea al mundo del 3D, tanto en modelado como en la creación de videojuegos. Esta inquietud por su parte, es la que provocó una respuesta hacia ellos. Intentando acercarles todo este mundo de una forma lúdica y que les sirviera para aprender y poder evolucionar hacia sus metas. La respuesta estuvo clara desde el principio y no fue otra que Blender, una herramienta de software libre, que me permitía enseñarles diferentes facetas en las que trabajar con el 3D. Esto para mí, supuso encontrar a Diego Moya y que me enseñara todo lo que sé.

La Experiencia

Con Blender, los alumnos empezaron a trabajar modelando, volviéndose locos con los vértices, aristas y caras, también algo agobiados, al principio, cuando una simple copa se les resistía. Con el paso de los días, ellos iban superándose y pidiendo más. La siguiente pregunta fue, cómo darles más, cómo hacer que conozcan la forma de trabajar en el mundo real, no en institutos. En este caso, la respuesta fue una vez más, Diego Moya y Pixelodeon 3D School. Hablé con Diego para planificar un taller dirigido al 3D en videojuegos. No tardó mucho en decir que sí, que encantado y efectivamente, gracias a esto se pudo organizar un taller, el primero que se hizo en la Comunidad de Madrid, orientado al 3D, en el que participaron distintos centros y un volumen de alumnos bastante amplio (130 inscritos). En el taller, Diego Moya y Oliver Villar dieron charlas y luego estuvieron trabajando con los chicos en las aulas dotadas de ordenadores. A parte de esto, les llevamos unas gafas de realidad virtual y tocamos un poco el software de Unity. En definitiva, creo que fue un éxito como muestran algunas de las fotografías que muestro a continuación:







Con todo este material, Leticia Fernández realizó un vídeo que se puede ver en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=bXblb-ZcHFo.
Vista la acogida que tuvo el curso pasado, este año se va a volver a repetir el próximo día 19 de Marzo en el IES Palomeras-Vallecas. Esta vez la acogida es mayor, siendo ya el número de inscritos de 150 personas. Además, esta nueva jornada constará de demostraciones con impresoras 3D, gafas de realidad virtual, gafas lectoras de ondas cerebrales, con las ponencias de Diego Moya y con una Game Jam en la que participarán los alumnos y cuyo premio serán unas gafas de realidad virtual, entre otras cosas.
Creo que es un gran trabajo, que cuesta mucho montarlo y que sin la ayuda de la escuela Pixelodeon 3D School, Diego Moya, Leticia Fernández, los profesores y el centro que nos dejaba sus instalaciones, esto no hubiera sido posible organizarlo. Sin embargo, en varios de los chicos que acudieron, les dejó huella y les ha ayudado a ver su futuro de otra forma.

Galería









GANADORES DEL CONCURSO

COSMOS WAR



¡GANADORES DEL CONCURSO!
GUERRA INTERPLANETARIA

Dzl



El pasado día 19 de Agosto de 2017, la Revista Blenderianos dió por finalizado el plazo de presentación de participaciones para el concurso, que terminó llamándose "Concurso de Diseño Sci-Fi", presentado en el primer número de la revista como: "Guerra interplanetaria".

El concurso como tal, constó de dos modalidades: una basada en una escena que tuviera que ver con el tema planteado y otra modalidad donde se iba a valorar un modelo principal.

Cada modalidad tuvo sus propios premios, dados por nuestros jueces: Oliver Villar de Blendtuts, Diego Moya de Pixelodeon3d y Sebastián Zapata, que al final no pudo actuar de juez.

Los premios ofertados fueron incrementados por nuestros jueces como sorpresa especial para los participantes, no quedando ningún participante en esta convocatoria sin premio.

Oliver Villar ofertó a todos los participantes una inscripción gratuita al mini curso de modelado hardsurface para crear el arma AER9.



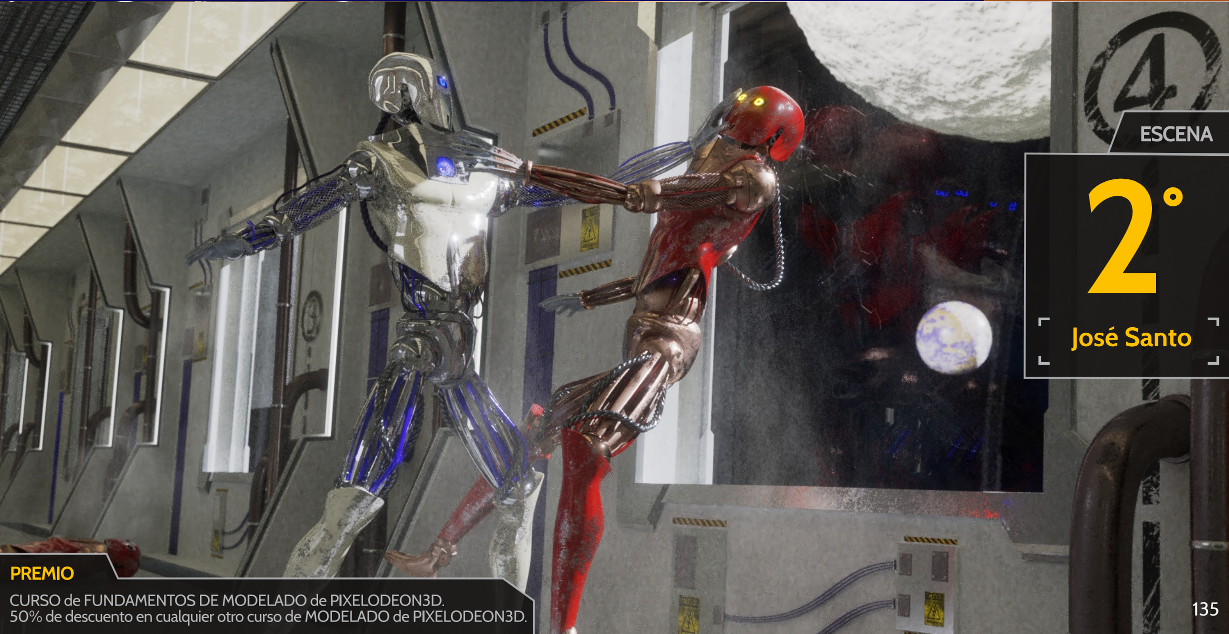
ESCENA

1°

Rafael Esteban

PREMIO

Matrícula gratis en cualquier curso de modelado de PIXELODEON3D.
PACK de TEXTURAS o VALE para productos de SEBASTIÁN ZAPATA.



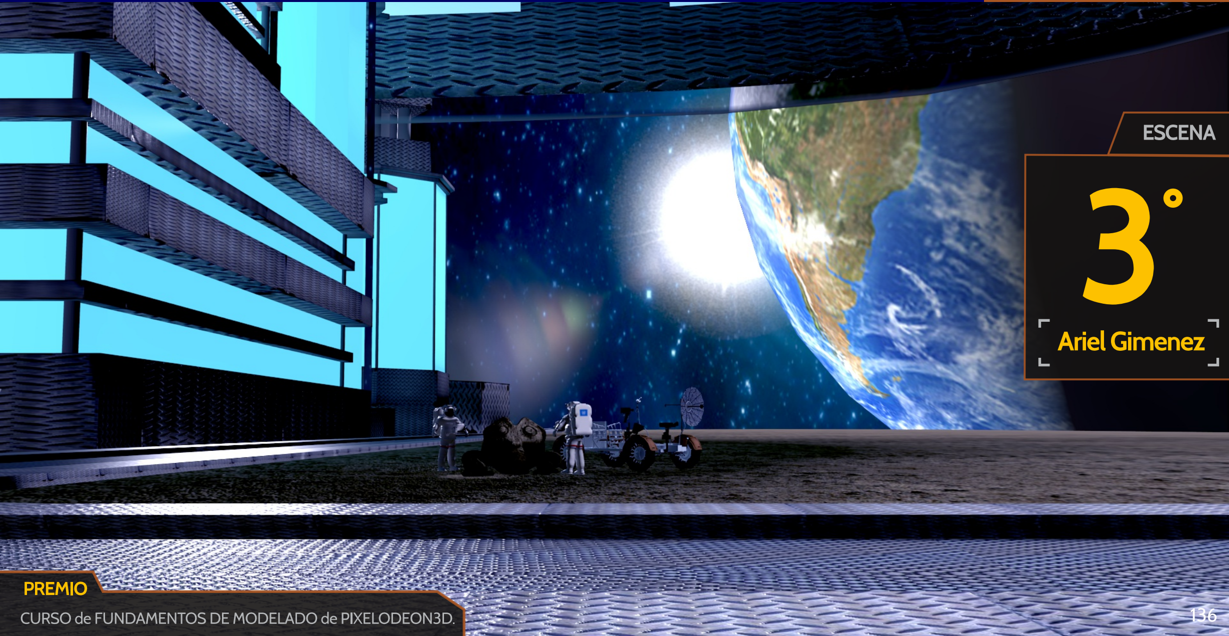
ESCENA

2°

José Santo

PREMIO

CURSO de FUNDAMENTOS DE MODELADO de PIXELODEON3D.
50% de descuento en cualquier otro curso de MODELADO de PIXELODEON3D.



ESCENA

3°

Ariel Gimenez

PREMIO

CURSO de FUNDAMENTOS DE MODELADO de PIXELODEON3D.

MODELOS

1°

José Santo



PREMIO

55% de descuento en CURSO DE MODELADO de BLENDTUTS.
PACK de TEXTURAS o VALE para productos de SEBASTIÁN ZAPATA.



MODELOS

2°

Logan Wolf

PREMIO

35% de descuento en CURSO DE MODELADO de BLENDTUTS



MODELOS

3°

Alejandra Moreno

PREMIO

20% de descuento en CURSO DE MODELADO de BLENDTUTS

Como hemos comentado todos los participantes, incluido Alvaro Daniel Alonso Sánchez, además de los premiados arriba, tuvieron acceso al curso de BLENDTUTS para el modelado HARD SURFACE de un arma AER9.

¡Damos las gracias a todos los participantes!

Esperamos que en próximas ediciones el número de participaciones y la calidad de las mismas no haga más que aumentar.



Modelo del concursante: Alvaro Alonso Sánchez

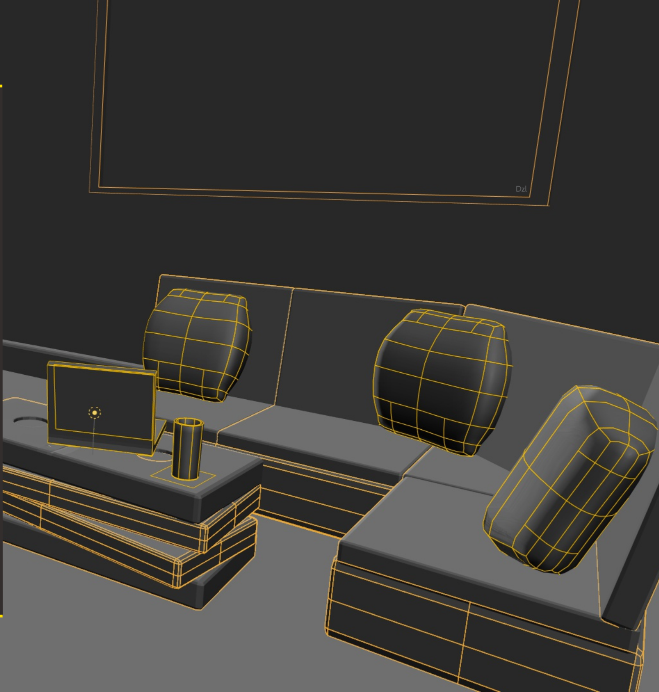

PIXELODEON
3D SCHOOL
RESERVA TU PLAZA ›
Estamos de Aniversario
CERTIFIED TRAINER
Cumplimos 1 año y lo queremos celebrar con vosotros, no te pierdas nuestros Cursos para Septiembre

Taller del principiante N°2

Selecciones en Modo objeto

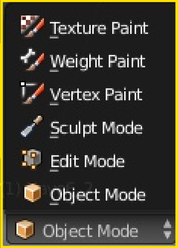
NIVEL: BÁSICO

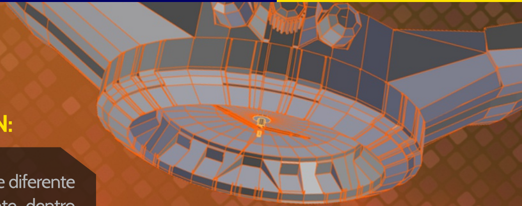
Iban José Velázquez
(MegaBlender) Formador 3D
megablender3d@gmail.com



En principio el tema de este artículo iba a ser selecciones en modo objeto y modo edición, pero viendo la amplitud de contenidos que abarcaría explicar de forma moderadamente didáctica ambas acciones en toda su extensión y con todas su posibilidades, hemos restringido este artículo a los modos de selección de objeto en el "modo objeto" Blender.

Blender trabaja con varios modos de trabajo.





LOS PRINCIPALES SON:

Modo objeto: trabaja con objetos de diferente naturaleza de forma independiente dentro de la escena elegida.

Modo edición: te permite editar internamente cada objeto individual, que puede ser una malla, un texto, una curva...

Modo sculpt: es un modo donde subdividiendo una malla (mesh) podemos esculpir como si se tratase de plastilina y crear verdaderas esculturas tridimensionales con un tremendo detalle.

Modo Pintado de vértices (Vertex paint): permite pintar las esculturas directamente sobre los vértices, sin generar mapas UVs ni realizar retopologías en nuestros modelos.

Modo Pintado de pesos: nos permite corregir el rigging aplicado a un personaje o modelo para que cada hueso de una armadura (armature) pueda generar un movimiento correcto de un personaje en una animación o cambio de pose.

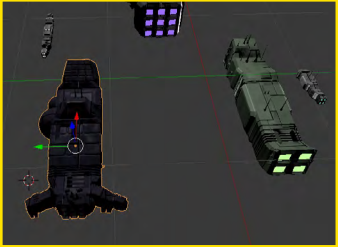
Modo pintado de texturas (Texture paint): es un verdadero programa de dibujo, tipo PAINT de las versiones de Microsoft Windows, con algunas características que lo hacen interesante para poder pintar texturas o mapas UVs, sin necesidad de salir de Blender.



LA VENTANA DE OUTLINER

En principio nos vamos a basar en cómo seleccionar diferentes objetos de una escena según ciertos criterios. Esta selección puede realizarse de modo manual o mediante selección de ciertos criterios de similitud que ahora veremos.

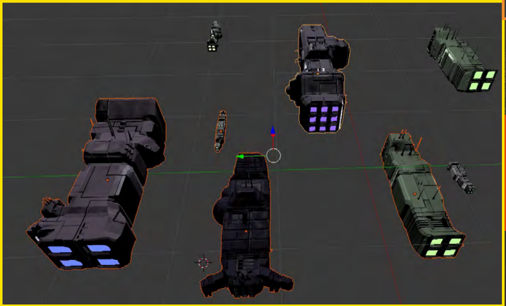
La primera y más importante y desconocida forma de seleccionar objetos es a través de la ventana de OUTLINER, ventana normalmente colocada en la parte superior derecha por defecto. En ella aparecerán todos los objetos de nuestra escena con las mallas asociadas a cada uno y los nombres asignados. Por eso es importante dar un nombre diferenciador a cada objeto de una escena, para luego que sea fácilmente identificable.



Ya desde la ventana de la vista 3D, la principal donde aparecen nuestros objetos situados en una rejilla y en unos ejes coordenados, podemos seleccionar los objetos de forma manual con el ratón de diversas formas.

La más básica es ir con el botón derecho del ratón (si no hemos invertido esta característica en las configuraciones) sobre el objeto y quedará seleccionado con un aura naranja sobre él.

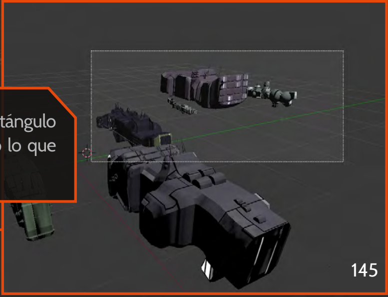
Si queremos seleccionar más de un objeto, dejaremos apretada la tecla MAYÚSCULAS (SHIFT) y sin soltarla cliqueamos sobre botón derecho del ratón (BDR) sobre cada objeto que nos interese. Con la tecla B y C tenemos dos formas más rápidas de seleccionar una gran cantidad de objetos.



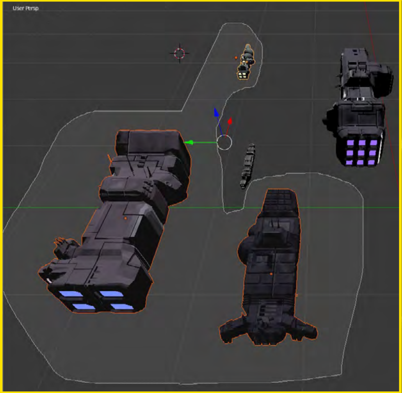


Apretando la tecla C nos saldrá un círculo que podremos agrandar o hacer más pequeño con la rueda del ratón y simplemente haciendo CLICK al BIR (Botón Izquierdo del Ratón) se irán seleccionando más objetos a las selecciones previas, con el botón central del ratón deseleccionaremos.

Con la tecla B podremos dibujar un rectángulo sobre la pantalla, de manera que todo lo que quede dentro de él sea seleccionado.



Y un truco no menos importante es usar CONTROL+(BIR) Botón izquierdo del ratón, que nos permitirá dibujar un área en la pantalla con la forma que queramos, de manera que todo lo que quede dentro quedará seleccionado.

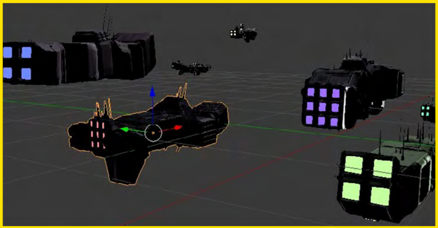




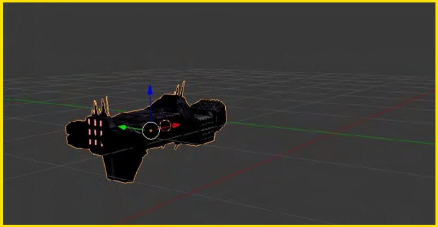
Con la letra A seleccionaremos todos los objetos de una escena y capa o lo deseleccionaremos todo. Esta es una opción importante que aprendamos.

OTROS TRES TRUCOS QUE SON INTERESANTES AQUÍ SON:

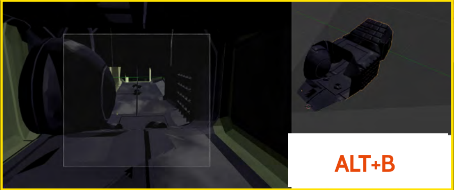
1. La tecla "/" del bloque numérico que hace que veamos en pantalla solo aquellos objetos que hayamos seleccionado previamente. Para que vuelvan a aparecer se vuelve a presionar esta tecla.



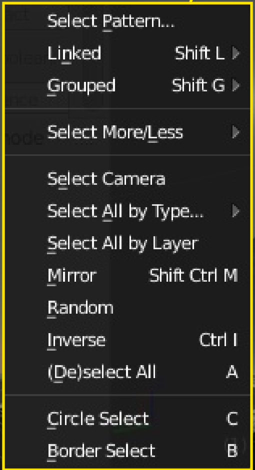
2. La tecla "H" hace el efecto contrario, oculta lo que tengamos seleccionado en el momento, para desocultarlo, debemos apretar la combinación de teclas ALT+H.



3. La combinación ALT+B es una combinación mágica, que no todo el mundo sabe, que nos permite seleccionar en un cuadrado que queremos que se vea en el 3DVIEW (vista 3D) independientemente de la vista en la que estemos, si seleccionamos de una habitación cerrada desde vista de cámara, en el interior una pared, luego podremos desde cualquier vista ver solo esa pared con la parte de suelo seleccionado y sin que el resto de paredes obstaculicen nuestra visión. Para quitarlo vuelve a presionarse ALT+B.

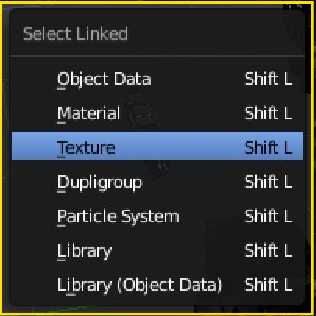


Menú select



Por último tenemos el menú select donde aparecerán todos los métodos de selección manual o a través de criterios que podemos tener. Como podemos ver, podemos desde ahí seleccionar solo la cámara, todos los objetos de una capa (layer), las luces (lamp) y acceder a selecciones mediante objetos linkados a un objeto y a selecciones de objetos unidos en un grupo.

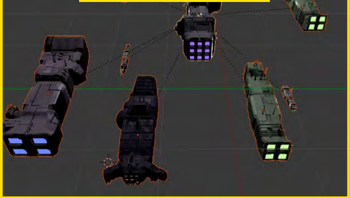
Select -> linked: Podemos acceder a este menú también mediante MAYUSC(SHIFT)+L y podremos seleccionar objetos con un mismo material, una misma textura, un mismo sistema de partículas y cosas similares.



Select -> Group: Podemos acceder a este menú también mediante SHIFT+G y podremos seleccionar dentro de un grupo de objetos el hijo o hijos de un grupo (children) el hijo anterior o el padre (PARENT), podremos seleccionar por tipo de objeto, por capa (layer) o directamente todos los objetos del grupo.

Para poder crear un grupo en Blender es sencillo, seleccionamos todos los elementos y apretamos la tecla CONTROL+G. Pero en un grupo no existe una jerarquía, por lo que también podemos emparentar varios objetos (HIJOS) a un objeto padre seleccionando todos y apretando CONTROL+P, así crearemos un emparejamiento, que hará que si movemos el objeto padre se muevan los hijos con él, pero no al contrario.

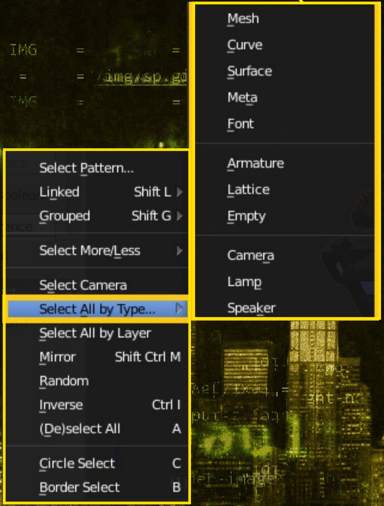
CTRL+P



Ya por último, en el menú selección podremos seleccionar objetos a través de la opción "SELECT ALL BY TYPE" (seleccionar todo por tipo de...)

Y aquí podremos seleccionar todos los objetos de tipo MESH (con malla), de tipo CURVE (Curvas), SURFACE (Superficies), de tipo FONT (Letras), ARMATURES, LATTICE, EMPTY (que son un tipo de objetos que sirven de referencia para realizar algunas transformaciones y consisten en una cruz o un punto simplemente, CAMERA, LAMP... Etc.

De este menú, los que considero más raros pero interesantes son la opción de seleccionar por MIRROR, que selecciona todos los objetos que tengan un modificador MIRROR, RANDOM, que selecciona una serie de objetos al azar e INVERSE, que realiza la selección de todos los objetos que no tengamos seleccionados, o sea la selección inversa, muy útil. A esta selección podemos acceder también mediante la combinación de teclas CONTROL+I .



Una vez tengamos una selección de nuestros objetos, ya más en detalle, en otro artículo veremos las transformaciones básicas que podemos realizar con ella, TRANSLACIONES (presionando la letra G), ROTACIONES (presionando la letra R) y cambios de dimensiones o tamaño (presionando la letra S).

¨Con esto, ya estamos mucho más cerca de convertirnos en verdaderos profesionales del mundo del 3d. Ánimo, practicad y seguidnos.¨



VISÍTAME

MegaBlender

Proyectos Cycles Básico:

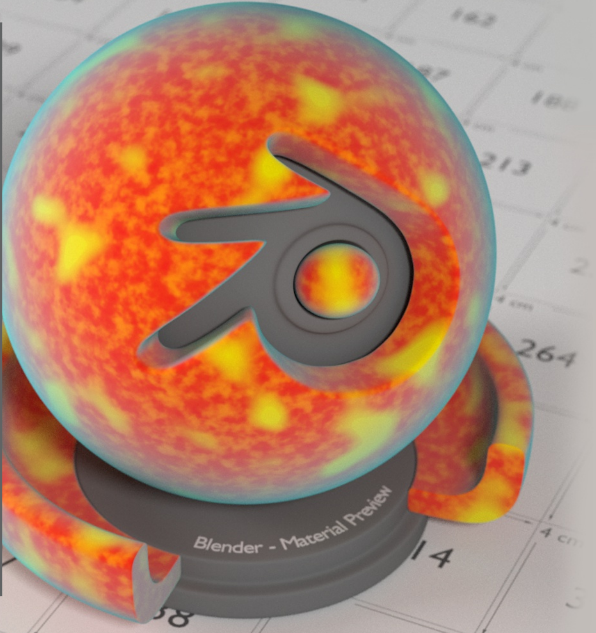
EL NODO MIX, POSIBILIDADES Y MÁSCARAS

NIVEL: BÁSICO

Ibán Velázquez

(**MegaBlender**) Formador 3D

megablender3d@gmail.com



LA INTRODUCCIÓN

Este es un artículo ambicioso, en el que pretendo introducir al lector en el complejo mundo de los materiales a partir del uso de un **NODO**, que nos abrirá las puertas al uso de **MÁSCARAS** y de **CAPAS** dentro de nuestros materiales en cycles. Hablo del **NODO MIX**. En la entrega anterior hablamos sobre un material muy simple, compuesto por un nodo MIX unido a un nodo diffuse, un nodo glossy y un nodo fresnel.

Puede parecer que hablamos en un lenguaje distinto, al utilizar tantos términos extraños, pero al final se trata de algo sencillo. Los nodos están clasificados según una especie de carpetas contenedoras. Los que más nos interesan están clasificados como **SHADERS**

Allí encontraremos nodos, que son como cajas que al usarlas en un material dotan al mismo de propiedades que emulan el comportamiento de la luz



Shaders

Diffuse:

Dotará a nuestros materiales de color

Glossy:

Les dará brillo o hará actuar como un espejo al objeto

Glass:

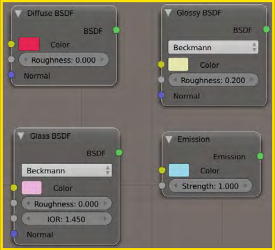
Les dotará de propiedades similares a un cristal

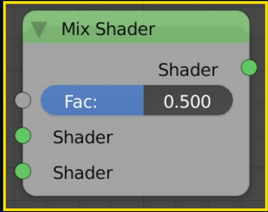
Emission:

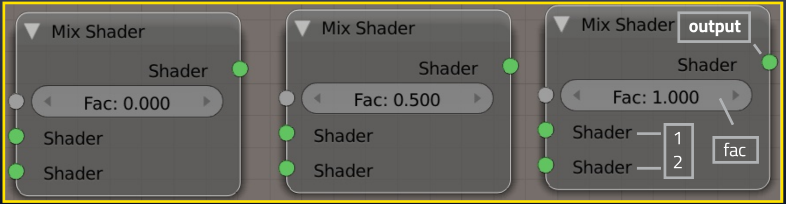
hará que nuestro material emita luz.

Pero estas propiedades podemos querer combinarlas, o podemos querer que ciertas partes de un objeto sean de un color y otras de otro, o que unas emitan un brillo y otras no, o que los bordes de un objeto sean más pulidos que el interior, etc.

Para poder combinar de diferentes modos estos "nodos shader fundamentales" tenemos un nodo llamado **MIX**.







Este nodo tiene 3 entradas (**FAC, 1 y** 2) y una salida (**OUTPUT**).
Lo que se conecte en las dos entradas principales (**SHADER 1 y SHADER 2**) se mezcla según el parámetro **FAC** que irá de **0 a 1**.

Si **FAC** está en cero, nuestro material mostrará únicamente el nodo conectado a la entrada 1 y si está en 2, mostrará únicamente el nodo que está en la entrada 2.

Si por el contrario, movemos el **FAC** entre un valor de 0 y 1 mezclará ambos nodos, siendo el resultado más parecido al nodo en 1 o al nodo en 2 según el valor del parámetro.

Hasta aquí es sencillo.

La cuestión es que podemos conectar a la entrada **FAC** un mapa o máscara en escala de grises.

¿Qué es una máscara?

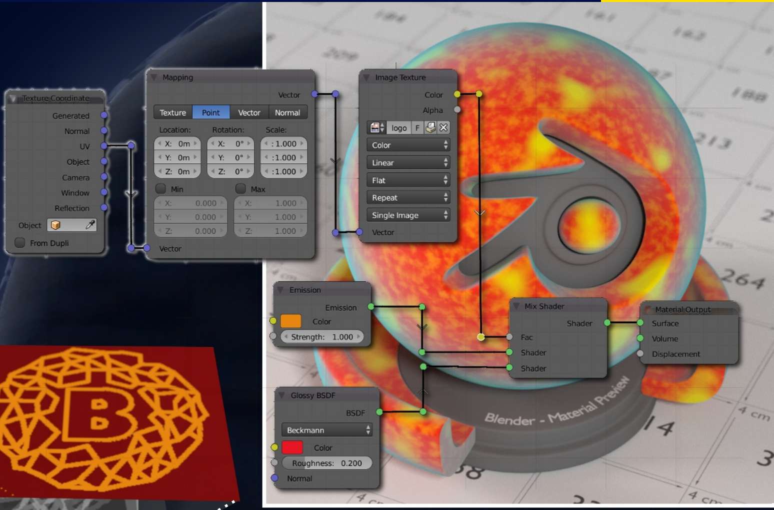
Es una imagen insertada por fichero o creada proceduralmente mediante nodos en escala de grises, que a cada punto de la geometría del objeto le asigna un color entre el blanco y el negro.

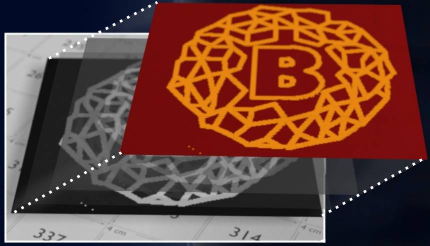


¿Para qué nos sirve esto?

El nodo **MIX** funciona de manera que al conectar a la entrada **FAC**, algún nodo o grupo de nodos que actúe como una máscara, éste sustituirá los colores negros por aquello que esté conectado a la entrada 1 y por el blanco los nodos conectados en la entrada 2 y por una mezcla de ambos todos los colores intermedios entre ambos, según se acerquen más al blanco o al negro.

Esto nos permite crear máscaras donde podamos decir, mediante un esquema de nodos, a qué puntos queremos aplicarle una característica determinada y a qué puntos otra. Por ejemplo, qué zonas queremos que brillen y qué zonas queremos que emitan luz; qué zonas queremos de un color y cuáles de otro... Todas las combinaciones son posibles con un esquema muy sencillo.





.D

En grande en el maquetado

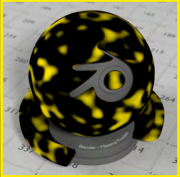
Ahora bien, podemos concatenar nodos **MIX** unos con otros, de manera que creemos un sistema de capas en nuestros materiales, de forma que las zonas negras que asigne una máscara, a su vez las podemos dividir en nuevas zonas negras y blancas con otro nodo mix y una nueva máscara y así sucesivamente, pudiendo crear materiales realmente complejos de esta manera.

Ahora os vamos a mostrar un ejemplo de un material que consta de 3 "capas", con sus correspondientes nodos **MIX** concatenados. Cada uno genera un material distinto, utilizando máscaras procedurales que Cycles es capaz de generar con nodos, que hay en el menú **TEXTURE**, al cual podemos acceder con **ALT+A** en la ventana del **EDITOR DE NODOS**.

Aquí tenemos tres materiales sencillos:



En el MIX 3 usamos un nodo diffuse negro para dar un color al objeto y un nodo diffuse azul y estos están distribuidos con un nodo Layer Weight facing a través de un mix. El facing genera una máscara que hace que las zonas más externas de un objeto sean más blancas y el interior más negro, distribuyendo así más color negro por el interior y un color azulado en el exterior.

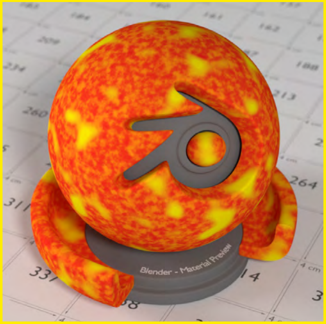


En el MIX 2 tenemos un nodo mix que reparte un color negro y un color amarillo usando como máscara un nodo MUSGRAVE, que genera una textura como con manchas blancas y negras que, al conectarse al mix, hará que las partes negras se queden en negro y las blancas tomen un color amarillo.



En el MIX 1, tenemos un material con un esquema parecido con dos nodos diffuse, uno con un color rojo fuerte y otro naranja, que se conectan a un mix, usando como máscara un nodo noise, que genera una máscara de ruido con manchas pequeñas como motas negras que pintan toda la geometría del objeto. Mix hará que las zonas negras sean rojas y las blancas naranjas.

Ahora vamos a concatenar los mix. La salida del **MIX 1**, la unimos a la primera entrada del material **MIX 2** y obtenemos esto:



La salida de éste la unimos a la primera entrada del material **MIX 3.**

De esta manera, la parte negra interna será sustituida por una textura musgrave amarilla y negra ,y el negro de esta textura será sustituido por una textura noise de colores rojo y naranja.

Aquí os enseñamos los nodos y una imagen representativa de la unión de los tres **MIX** de manera jerárquica, cada mix genera como una capa diferente que enmascara las zonas negras del anterior **MIX.**

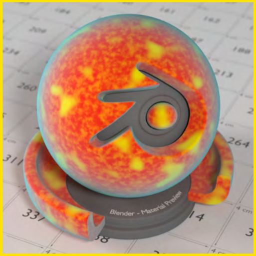
Como habréis notado en nuestros nodos, añadimos un nodo color ramp a las máscaras que lo que va a hacer es que el contraste de blanco y negro sea mayor, haciendo que las máscaras se resalten mucho más.

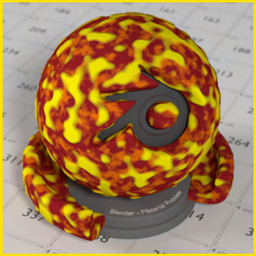
Como truco o Tip, hay un addon* muy útil, para el uso de nodos, llamado "node wrangler", que al activarlo nos permite con "ctrl+shift+ Botón izquierdo del ratón" visualizar en modo rendered partes de un material, y así ver las máscaras que me generan y poder ajustar mejor el color ramp para conseguir los resultados que precisemos

**Los addons se agregan en el menú de usuario, "ctrl+alt+u" en la pestaña addons.*

Espero que este artículo os haya sido de ayuda, aunque puede que sea mucha información nueva de golpe.

Con este mismo esquema cambiando colores y añadiendo más capas podemos tener materiales y variaciones como estas:





El truco está en practicar y analizar bien cada ejemplo. Un saludo y hasta el próximo artículo. Disfrutadlo.



Proyecto Cycles II

Shader de madera

NIVEL MEDIO

Marcos Antonio Ruiz Guindo
(Warcos) Modelador 3D
http://warcos.cubava.cu

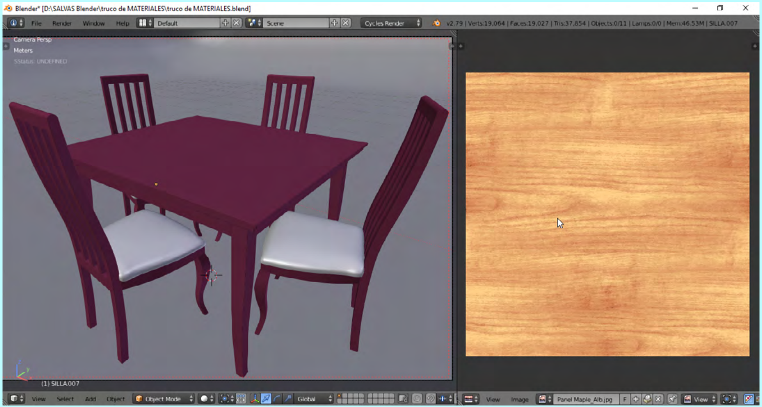


¡HOLA A TODOS!

Este es un tutorial simple y rápido para creación de materiales en Blender. ¿Con qué fin este tutorial? Pues algunas veces nos encontramos con pocas texturas, por ejemplo: queremos crear un material de madera y no tenemos una textura para Bump, no tenemos una textura para Oclusión Ambiental y demás. Y poseemos una sola textura, de la cual queremos sacar un material completo con todas las característi-cas que necesitamos para que se vea fotorealista.

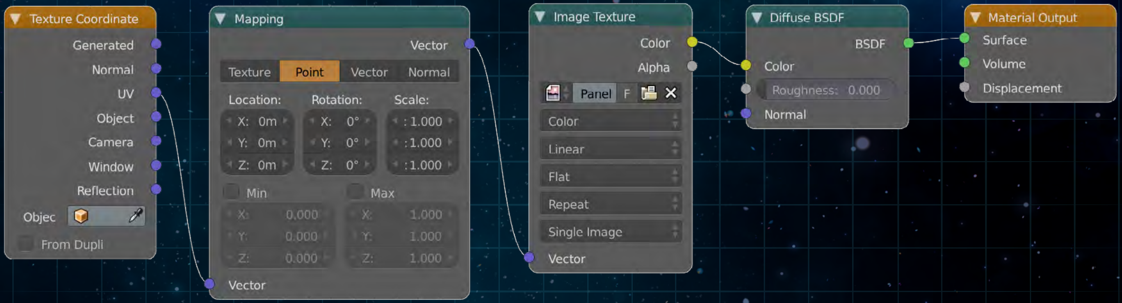
En este caso, un truco como este sería de gran ayuda porque continuaríamos con nuestro trabajo sin detenernos. Comenza-mos...

Importante señalar que los objetos deben estar debidamente mapeados para obtener mejor calidad del material.



Como vemos, en esta escena he colocado unas sillas y una mesa, nos centraremos en ellas ya que crearemos un material de madera de manera fácil.

En este caso usaré una textura de madera como ésta.



Para el material de madera creamos un material difuso.

Insertamos el nodo llamado Image Texture este nodo cargará la textura a usar en el material.

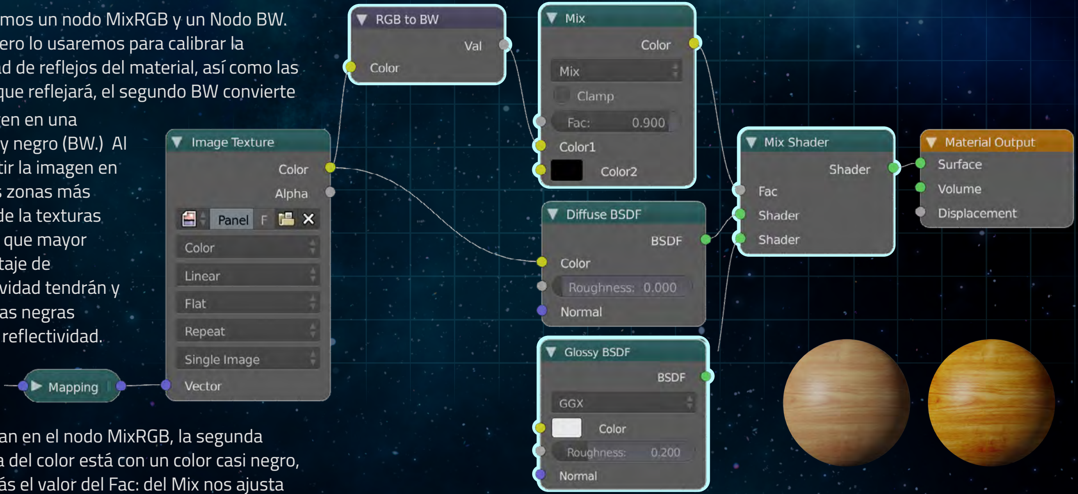
Luego al nodo Diffuse le agregamos un nodo Mapping (así podremos controlar la repetición, rotación y escala de la textura) con un Texture Coordinate.

Un nuevo nodo Glossy unido al nodo Diffuse

Si activamos el add-on Node Wrangler en la configuración de Blender, podemos agregar el Node Image Texture, el Node Mapping y el Node Texture Coodinate con el Atajo de teclado Crtl +T luego de seleccionar el Node Difuse BDSF.

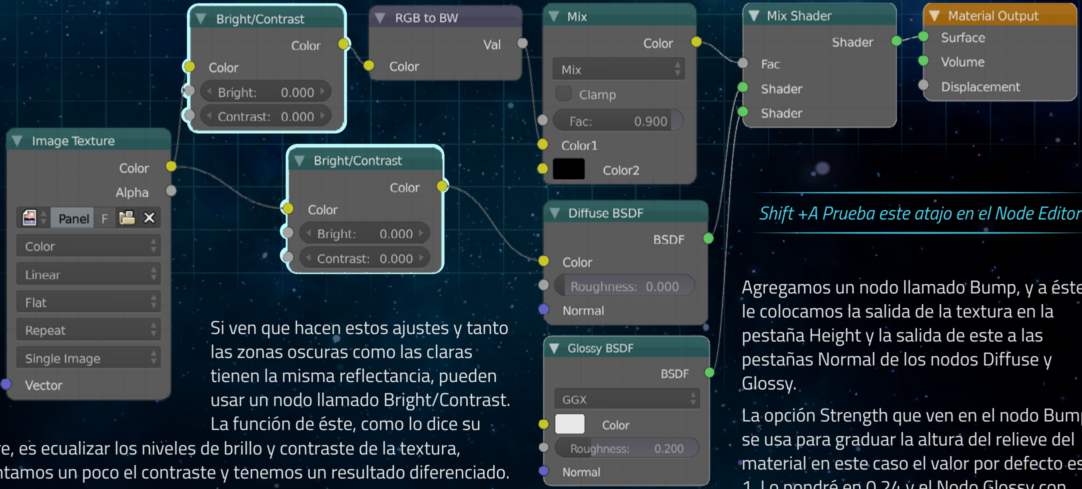
por un Mix Shader.

Agregamos un nodo MixRGB y un Nodo BW. El primero lo usaremos para calibrar la cantidad de reflejos del material, así como las zonas que reflejará, el segundo BW convierte la imagen en una blanco y negro (BW.) Al convertir la imagen en BW, las zonas más claras de la texturas son las que mayor porcentaje de reflectividad tendrán y las zonas negras escasa reflectividad.



Si se fijan en el nodo MixRGB, la segunda entrada del color está con un color casi negro, esto más el valor del Fac: del Mix nos ajusta manualmente el índice de reflectividad del material.

Variación en la reflectividad del material



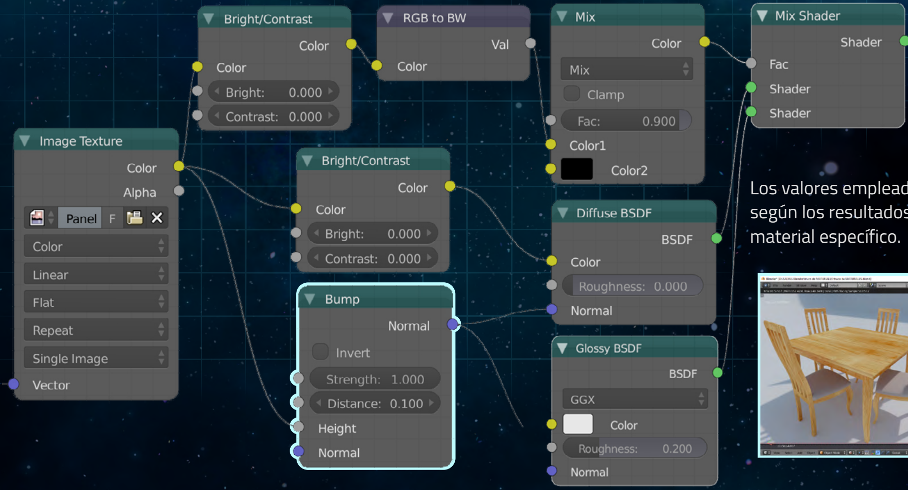
Shift +A Prueba este atajo en el Node Editor

Si ven que hacen estos ajustes y tanto las zonas oscuras como las claras tienen la misma reflectancia, pueden usar un nodo llamado Bright/Contrast. La función de éste, como lo dice su nombre, es ecualizar los niveles de brillo y contraste de la textura, aumentamos un poco el contraste y tenemos un resultado diferenciado.

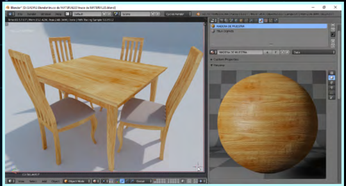
Ahora agregaremos algo de bump o de relieve al material. Existen varias formas de hacerlo pero esta es una de ellas.

Agregamos un nodo llamado Bump, y a éste le colocamos la salida de la textura en la pestaña Height y la salida de este a las pestañas Normal de los nodos Diffuse y Glossy.

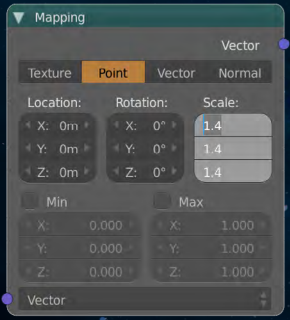
La opción Strength que ven en el nodo Bump se usa para graduar la altura del relieve del material en este caso el valor por defecto es 1. Lo pondré en 0.24 y el Nodo Glossy con valor Roughness 0.1, para darle un poco más de brillo a las partes claras.



Los valores empleados pueden ser cambiados según los resultados que quieran para un material específico.



Recordemos que el nodo Mapping multiplica o repite la textura a usar.





Es un proceso poco complicado con el que se pueden obtener resultados más variados. Un ejemplo de ello es el uso de un Nodo llamado Hue/Saturation, que nos permite saturar, desaturar y darle más valores a la textura a usar para el material.

Añadimos un nodo MixRGB en modo Multiplicar a la salida de Hue/Saturation para darle otra tonalidad al material.







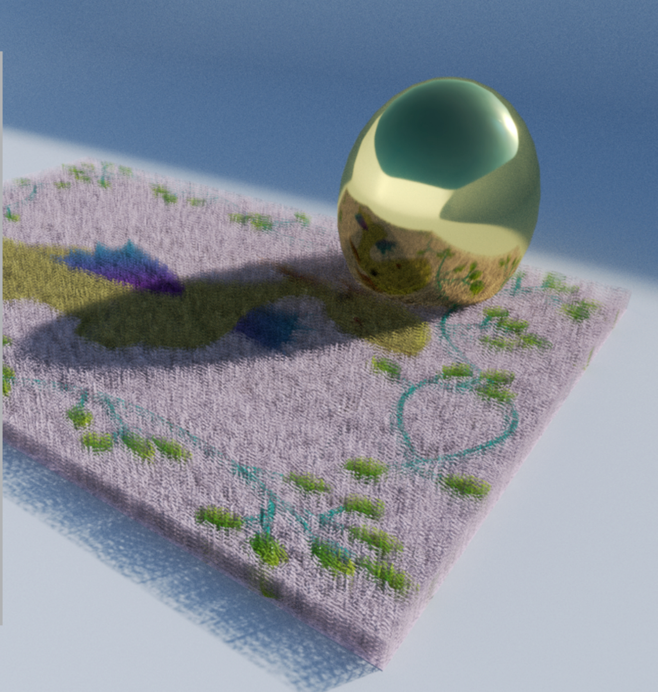
En adelante, trataremos temas acerca de los materiales un pocos más complejos. Pero sí les digo algo: a veces uso estas simples configuraciones de materiales para muchos trabajos. Claro, si algún día piensan trabajar en Disney o Dreamworks, su conocimiento tendrá que ser mucho mayor, pero por algo se empieza.

Saludos y espero que les haya gustado.

CÓMO CREAR UNA ALFOMBRA

NIVEL: AVANZADO

Marcos Ruiz
(**Warcos**) Modelador 3D
warcos1980@gmail.com



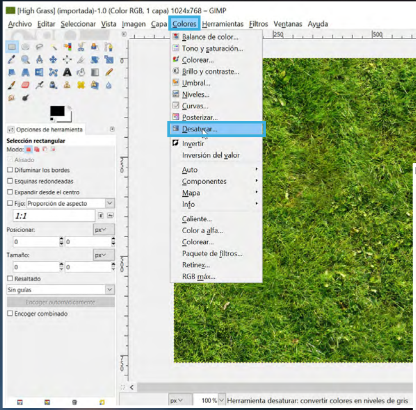
MATERIAL PARA ALFOMBRA

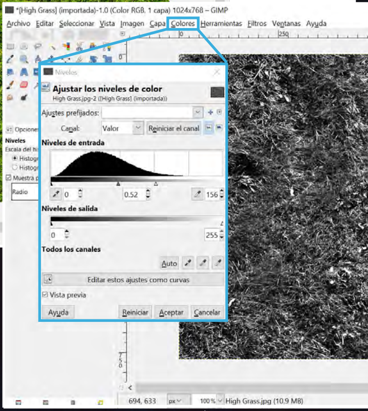
Hola a todos. Les traigo un pequeño truco. Es para crear un material para alfombras, u otro objeto parecido, de manera que consuma poca memoria

Hace ya un tiempo intenté hacer un proyecto de un interior, en el cual debía colocar una alfombra en el piso, y es que por mucho que elevaba los valores de bump o desplazamiento en el material, no llegaba a obtener un efecto parecido a los pelos de la alfombra.

Bueno, después de días dándome golpes en la cabeza se me ocurrió lo siguiente

Utilicé una textura de césped que tenía en mis librerías y en Gimp o Photoshop le apliqué un filtro de desaturación. Modifiqué niveles hasta ajustar que la imagen posea un equilibrio de zonas blancas y negras.



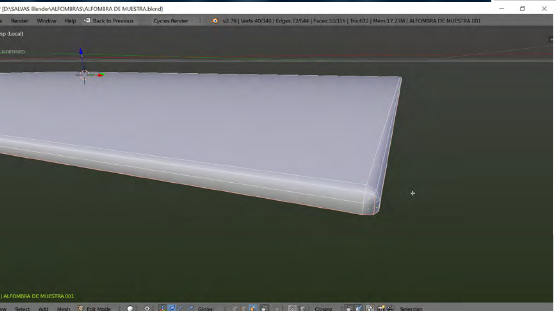


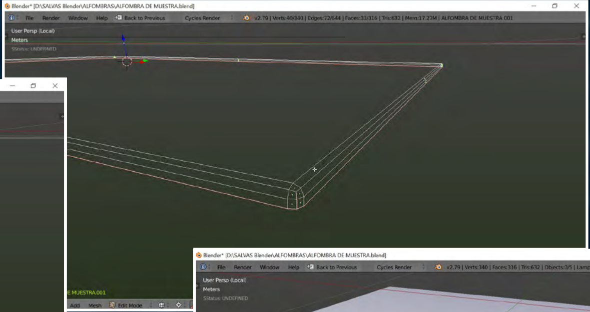
¿Por qué?

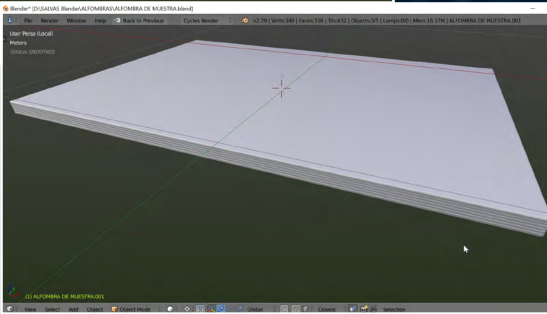
Esta imagen la utilizaré como máscara, en la cual las zonas negras serán transparentes y las blancas mostrarán el color del material.

Modelado

En Blender crearemos un objeto parecido a este:





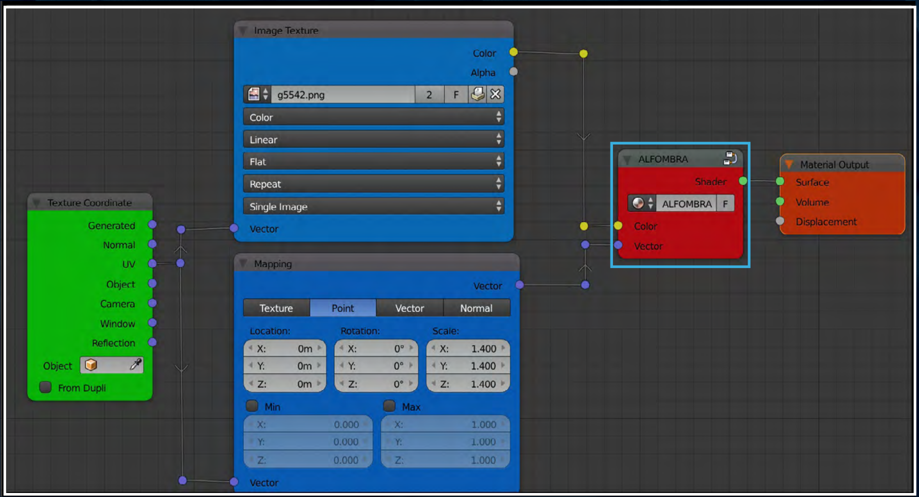


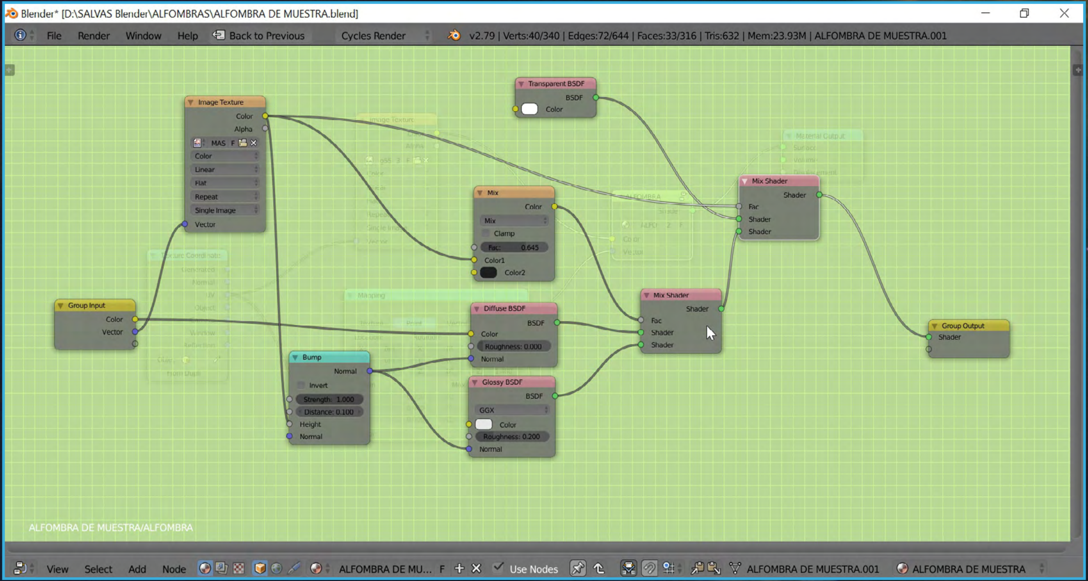
Si se fijan, es un plano con una ligera extrusión, un bevel en los bordes y eliminamos el plano de abajo. Lo copiamos 6 veces hacia arriba y colocamos un plano finalmente en la parte de abajo.

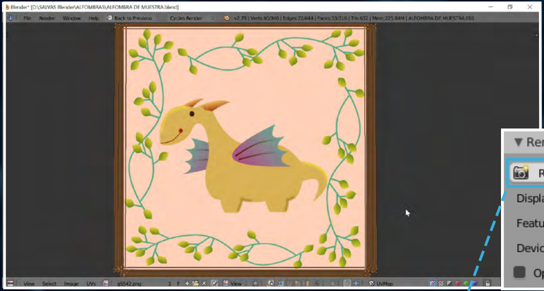
Cargamos la imagen que usaremos como máscara en la ventana UV/Image Editor
En la Ventana 3D view nos colocamos arriba del objeto en Modo de Edición y le damos un Unwrap - proyect from view.
Ya tenemos mapeada esa imagen sobre el Objeto que simulará la alfombra.

Material

En cuanto al material, creamos un nodo denominado alfombra con la siguientes combinaciones:




Blender* [D:\SALVAS Blender\ALFOMBRAS\ALFOMBRA DE MUESTRA.blend]
File
Render
Window
Help
Back to Previous
Cycles Render
v2.79 | Verts:40/340 | Edges:72/644 | Faces:33/316 | Tris:632 | Mem:23.93M | ALFOMBRA DE MUESTRA.001
Transparent BSDF
BSDF
Color
Image Texture
Color
Alpha
MAS
Color
Linear
Flat
Repeat
Single Image
Vector
Mix
Color
Mix
Clamp
Fac: 0.645
Color1
Color2
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
Group Input
Color
Vector
Diffuse BSDF
BSDF
Color
Roughness: 0.000
Normal
Mix Shader
Shader
Fac
Shader
Shader
Group Output
Shader
Bump
Normal
Invert
Strength: 1.000
Distance: 0.100
Height
Normal
Glossy BSDF
BSDF
GGX
Color
Roughness: 0.200
Normal
ALFOMBRA DE MUESTRA/ALFOMBRA
View
Select
Add
Node
ALFOMBRA DE MU...
F
Use Nodes
ALFOMBRA DE MUESTRA.001
ALFOMBRA DE MUESTRA



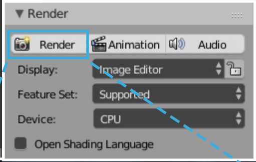
El nodo Mix es el que regulará la intensidad de la transparencia de la textura como máscara.
Ya creado ese Nodo Alfombra, terminamos de crear el material donde el nodo "Image Texture", que se ve fuera, contiene la imagen que se agregará a la alfombra.

Como vemos, en este caso usaré una imagen ya creada hace un tiempo..

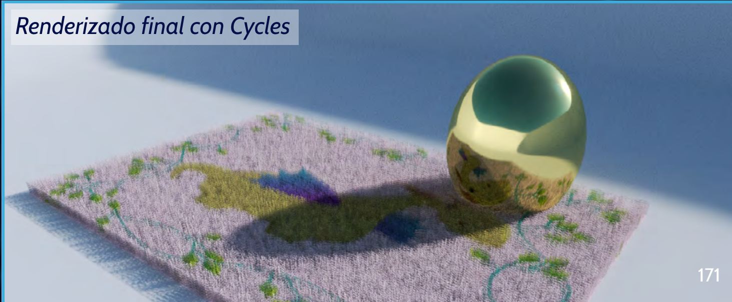
El nodo Mapping lo he añadido para regular la cantidad de repeticiones que tendrá la textura de la máscara.

Render

Ejecutamos un render y vemos un efecto parecido a esto:



Como pueden ver, se muestra una simulación al material de una alfombra. Se podría hacer con partículas, pero si tienes una PC poco potente, y no quieres que se te eleve la memoria utilizada por el render, este es un truco bastante sencillo. Todo depende de la textura que se use como máscara, se pueden crear todas aquellas propias que se deseen.
Espero que les guste.
Para más trucos no olviden estar atentos a la revista y pregunten por ellos.



Renderizado final con Cycles

Trucos blender:

Eliminar puntos blancos fácilmente de tus renders

NIVEL: INTERMEDIO

Eduardo Sánchez
(Aslan3D) Modelador 3D
lorf543@gmail.com



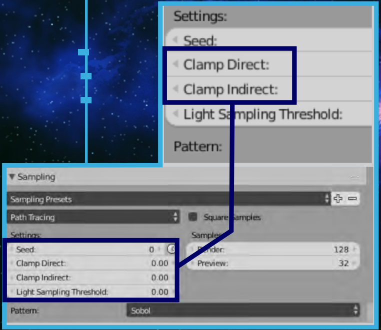
¿QUÉ SON LOS FIREFLIES?

Bueno, podríamos decir de forma breve que son puntos blancos que se generan en una imagen, de forma aleatoria, haciendo que nuestro render se vea menos vistoso. Otra forma sería decir que son pixeles sobre expuestos a la luz, que son generados cuando los rayos de luz pasan una y otra vez por un mismo lugar generando así el punto blanco "fireflies".



CLAMP DIRECT/INDIRECT

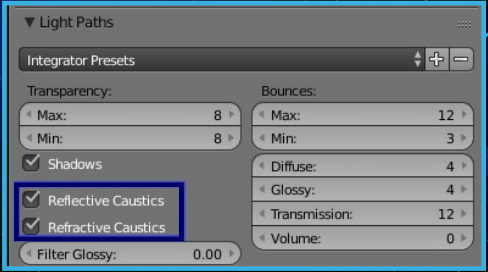
Existen muchos métodos para eliminar estos puntos blancos ("fireflies"), uno de ellos (el favorito de muchos) es usar el clamp direct/indirect, el cual elimina la mayoría de estos puntos blancos, pero tiene el efecto de eliminar un poco el brillo de nuestros renders.



DESACTIVAR LAS CÁUSTICAS DE TODO EL RENDER

Esto de por si yo lo recomendaría tener desactivado todo el tiempo, siempre y cuando no tengamos materiales tipo cristal (glass), donde las cáusticas son un fenómeno producido por ellos. El desactivar esta opción nos elimina tiempo de render al no tener que calcular este efecto, ya de por sí costoso de procesamiento.

El Filtro de Glossy (Filter Glossy) es un valor que nos permite reducir los puntos blancos por completo en nuestro render, pero con la consecuencia de que a menor valor, diferente de cero, menor brillo tendremos en nuestros objetos con materiales glossy, lo que hará nuestras imágenes finales menos vistosas.



Y así podríamos seguir diciendo métodos que ya ha mencionado nuestro amigo de blender guru.

.

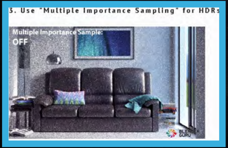
Post Blender guru:

“7 Ways to Get Rid of Fireflies Once and For All”

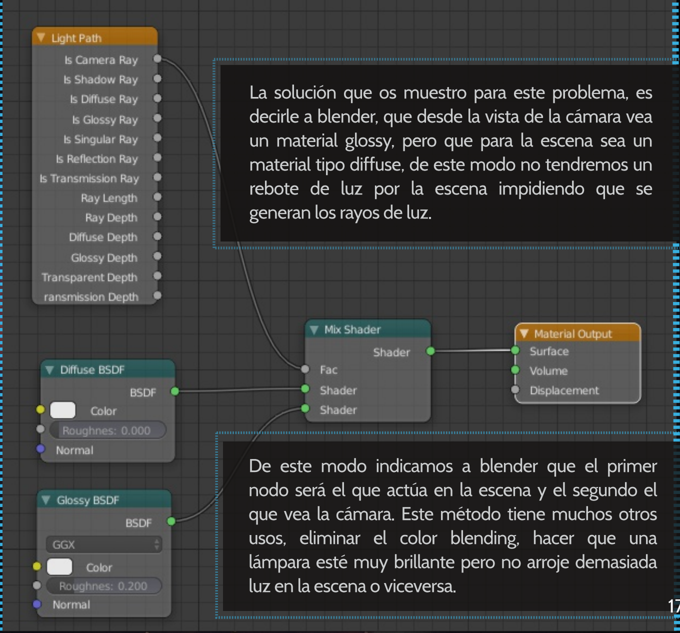
(7 maneras de deshacerse de luciérnagas de una vez por todas.)







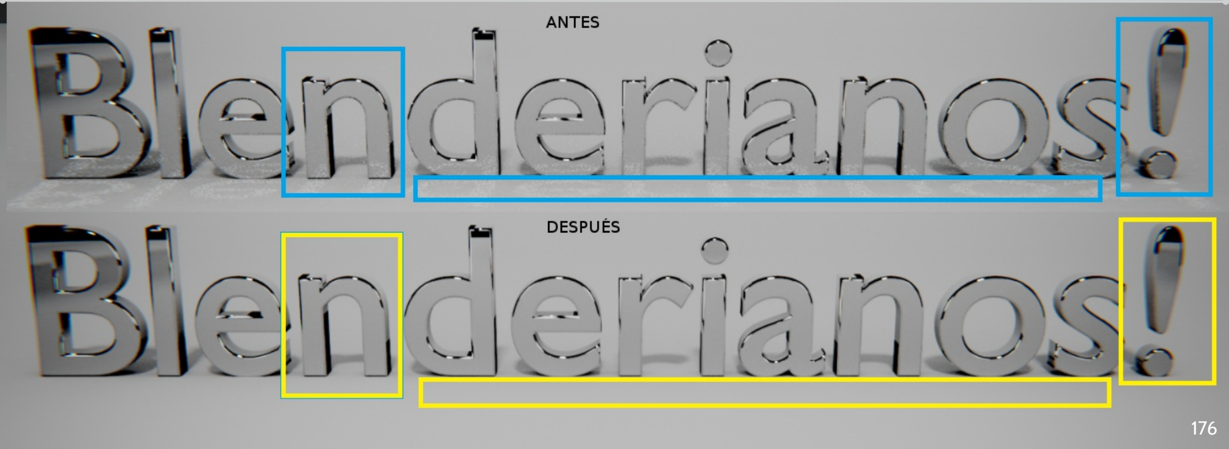




La solución que os muestro para este problema, es decirle a blender, que desde la vista de la cámara vea un material glossy, pero que para la escena sea un material tipo diffuse, de este modo no tendremos un rebote de luz por la escena impidiendo que se generan los rayos de luz.

De este modo indicamos a blender que el primer nodo será el que actúa en la escena y el segundo el que vea la cámara. Este método tiene muchos otros usos, eliminar el color blending, hacer que una lámpara esté muy brillante pero no arroje demasiada luz en la escena o viceversa.

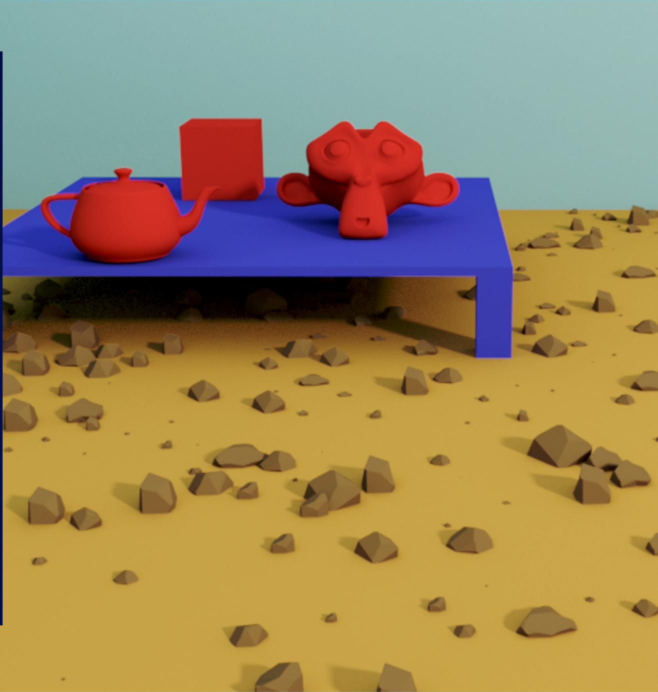
¡Solo es cuestión de práctica y de entender cómo funcionan los nodos para crear escenas!



UTILIDAD DE AMBIENT OCCLUSION

NIVEL: INTERMEDIO

Eduardo Sánchez
(**Aslan3D**) Modelador 3D
lorf543@gmail.com



LA OCLUSIÓN AMBIENTAL

A todos nos ha pasado que nuestro render no tiene muy buena calidad, le hace falta un toque para acercarse más a la realidad, algo que muchos hemos querido hacer, hoy les traigo un pequeño y muy interesante truco que uso: Oclusión Ambiental / Ambient Occlusion o "AO".

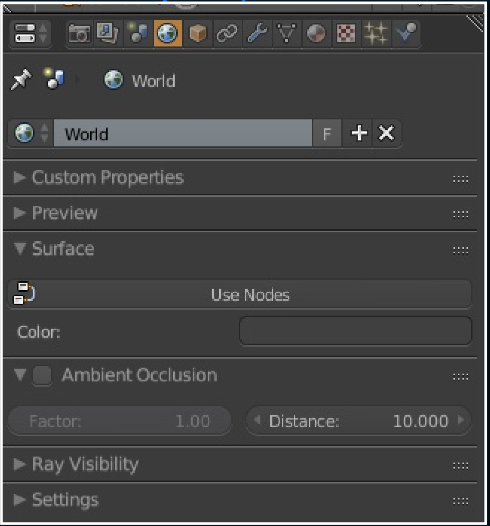
¿Qué es?

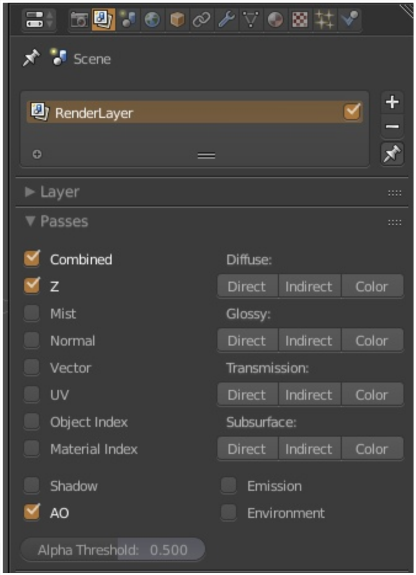
La Oclusión Ambiental no es más que un cálculo que realiza nuestro motor de render para calcular la aproximación entre los objetos, para obtener un gradiente de color suave entre las zonas iluminadas y más oscuras de una imagen.



¡Comencemos!

Yendo en la ventana de propiedades a la pestaña del mundo (World) y seleccionaremos la casilla de Ambient Occlusion. Al momento de activarla, notaremos que nuestra escena se ilumina sobremanera y tendremos que bajar el factor de la oclusión. Podemos jugar con este valor hasta encontrar el que más se adapte a lo que buscamos.

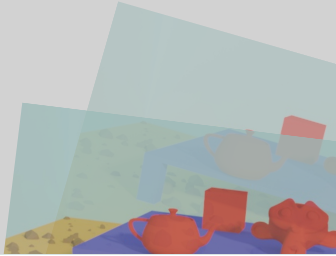


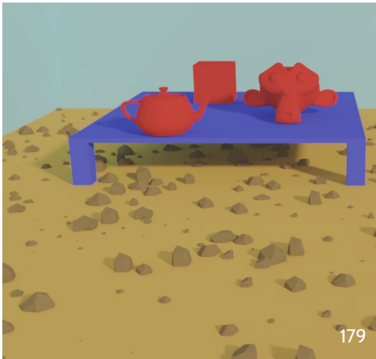


RenderLayers

Lo siguiente es el segundo valor, Distance, parámetro que hace referencia al cálculo de la distancia entre los objetos próximos. Cambiaremos su valor hasta encontrar el que mejor se adecue a nuestra escena. El siguiente paso es ir a la pestaña de Render Layers, dirigirse a la opción de "passes" y activar la casilla de AO.

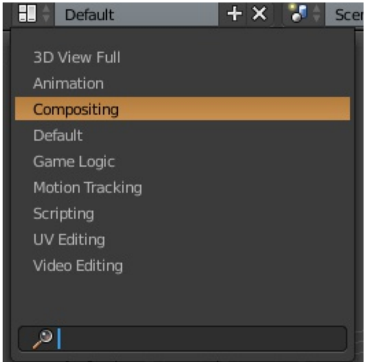
""Una vez terminados los ajustes, veremos nuestro render normal, como siempre lo hemos visto con el efecto AO aun sin aplicar.""





Compositing

El paso siguiente será ir a la opción de Compositing de blender.

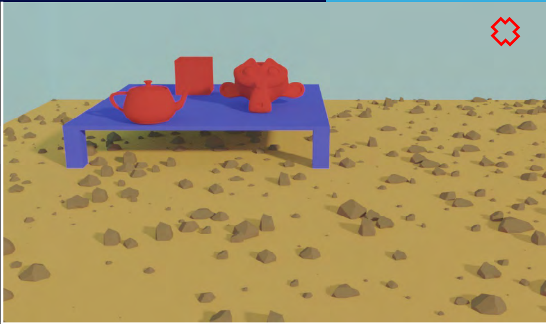


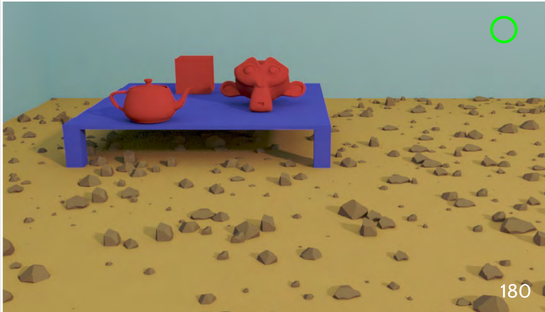
Una vez allí, ya estaremos listos para trabajar.

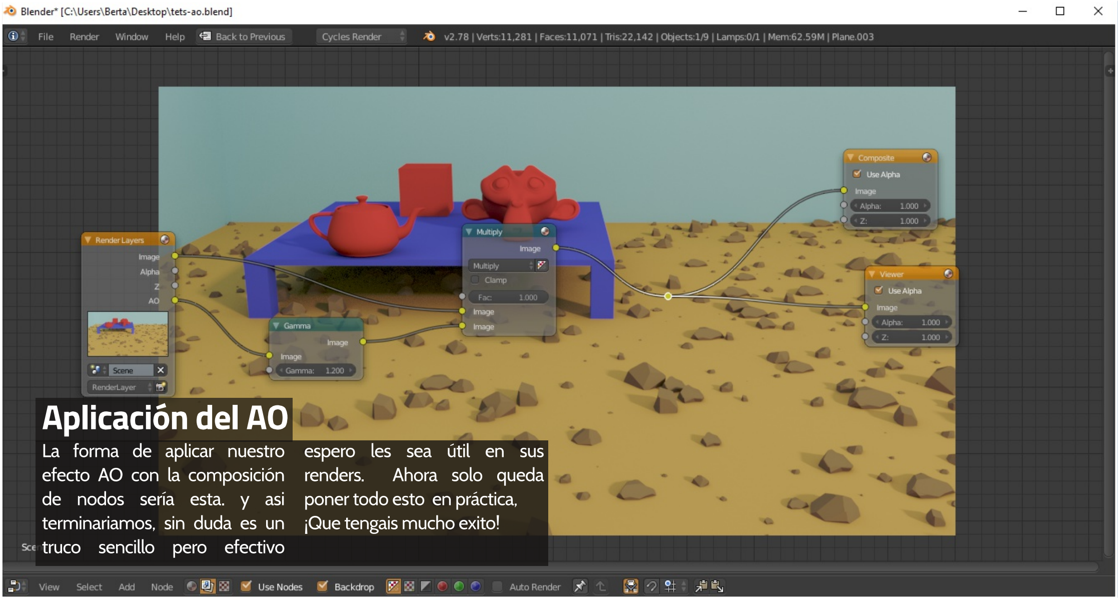
AO NO APLICADO

""Como podemos notar, las sombras están más definidas. Se podría decir que tenemos una mayor integración de los objetos con la escena.""

AO SI APLICADO







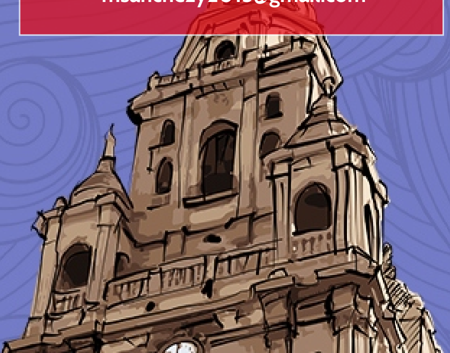
Aplicación del AO

La forma de aplicar nuestro efecto AO con la composición de nodos sería esta. y asi terminariamos, sin duda es un truco sencillo pero efectivo espero les sea útil en sus renders. Ahora solo queda poner todo esto en práctica, ¡Que tengais mucho exito!



Mónica Sánchez
Conservación y Restauración
de Bienes Culturales. Patrimonio Virtual
msanchezy2015@gmail.com

BLENDIBERIA 2017
MURCIA
23 - 26 NOVIEMBRE



UNIVERSIDAD DE MURCIA

PIXELODEON
·3D SCHOOL·

BLENDTUTS.ES
Aprende Blender de la manera más fácil!

Blender al servicio del Patrimonio Cultural

Mónica Sánchez


BLENDIBERIA
2017
UNIVERSIDAD DE
MURCIA
XIII Jornadas de
BLENDIBERIA
MÓNICA
SÁNCHEZ YAGÜE
CONGRESISTA


BLENDERIANOS
BLENDIBERIA
2017



Los pasados días 23, 24, 25 y 26 de Noviembre tuvo lugar la XIII Blendiberia en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Un evento nacional dedicado a Blender que reúne a usuarios procedentes de distintas partes de la península para compartir sus conocimientos y experiencias.

Durante los dos primeros días se desarrollaron una serie de talleres donde se trataron las distintas fases de un proyecto de infografía 2D y 3D de la mano de Oliver Villar y Diego Moya, cerrando el último workshop junto a Raúl Bernabé y Francisco López hablando sobre Realidad Virtual.

El sábado 25 comenzó en el hall de la facultad con el registro en el congreso. Poco a poco el salón de actos se fue llenando hasta que Antonio Buch abrió la jornada con su charla “Exprimiendo Blender para efectos visuales”, donde mostró los trabajos realizados en los últimos años por Forgotten Fantasies.

Diego Moya presentó “Modelado con Blender: más que un hobby”, una interesantísima charla donde explicó la versatilidad del software mediante su uso por parte de usuarios aficionados hasta proyectos profesionales de gran relevancia.

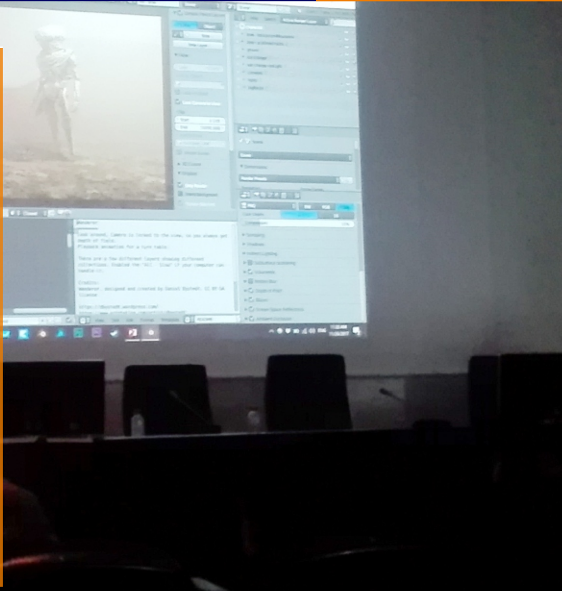


La última exposición de la mañana fue de la mano de Daniel M. Lara quien, a través de "Easy rigging y grease pencil, el 2D y el 3D serán lo mismo", nos sorprendió con proyectos como los cortos "Alike" o "Hero", donde fue posible apreciar el gran potencial de esta herramienta dentro del mundo de la animación, y de cómo los medios 2D y 3D convergerán en un mismo entorno.

La comida supuso un interesante nexo de unión entre asistentes y ponentes donde nos juntamos y seguimos compartiendo nuestros trabajos, aprovechando a su vez para hacer la foto de grupo de la mano de –como no- las nuevas tecnologías: ¡drones!.

En la segunda parte del día, el joven Nacho Conesa con "Mi camino hacia Agent 327" hizo una breve introducción e impresionante repaso por su admirable recorrido profesional, manifestando cómo la constancia y el esfuerzo le han permitido alcanzar metas como la de formar parte del equipo de Blender Animation Studio como animador en "Agent 327", la última Open Movie de Blender.





Las sucesivas presentaciones continuaron con Carmen Córdoba y su magnífica charla "Pensar un corto vs hacer un corto", donde mostraría la intensa aventura en la que se sumerge cuando decide contar una historia en 3D, utilizando como caso de estudio el cortometraje "Roberto".

Por su parte, Ángel Agudo, Mario Santos y Paco Barruguer llevaron "Cómo aprender Blender al tener una vida". Una charla que mantenía una relación directa con cada uno de los usuarios que empleamos Blender como herramienta de trabajo, pues introducirse en su aprendizaje puede ser una ardua tarea con la que lidiar, compaginando vida familiar y social como si de un puzle se tratase.

Concluida la jornada, parte de los congresistas pudieron disfrutar de la cena oficial junto a los ponentes en el centro de la ciudad.

El domingo 26 se inició con Oliver Villar y su esperada presentación "Eevee: El futuro de Blender", donde presentó de una forma amena e interactiva diversos avances del nuevo visor 3D en relación a la interfaz, Viewport y Collections. Además, resolvió algunas cuestiones que se realizaron desde el streaming de forma inmediata con casos prácticos, lo cual fue realmente agradecido.



La participación abierta en la hora de muestra de trabajos resultó una gran oportunidad para difundir y divulgar trabajos tanto personales como profesionales, con nombres como Frank Albuquerque, Pablo López Soriano, Fabian Orrego o Ibán Velázquez, director y diseñador 3D de la presente revista Blenderianos.

Posteriormente, tuvo lugar el cierre con la mesa redonda, donde todos los ponentes se reunieron para hablar principalmente del futuro de Blender y de las últimas actualizaciones, realizando una reflexión conjunta de Blendiberia 2017 con una ronda de preguntas y respuestas.

Por último, se celebró la comida de despedida donde pudimos crear nuevos contactos y amistades, ampliando la comunidad nacional de Blender.



BLENDIBERIA 2017



Conclusiones

Este año ha sido mi primera Blendiberia, y debo decir que la calidad del evento, procedente del esfuerzo del equipo -con especial mención a Oliver Villar-, no se redujo únicamente a los trabajos presentados, sino a la multitud que conforma la comunidad nacional de Blender, pues como bien dijo Daniel M. Lara en la Blender Conference 2017 de Ámsterdam: "Blender is about people". Por su parte, fue una alegría coincidir de nuevo con él, al igual que con Pablo López Soriano, -también su primera Blendiberia- animador 3D conocido por Kednar y el extraordinario proyecto " The Hen and the Warmhole".

Los proyectos presentados durante la hora de muestra fueron realmente interesantes. Aún me sigue fascinando el amplio espectro de aplicaciones que se siguen asentando mediante la misma herramienta: Blender. En mi turno ofrecí una pequeña aportación desde el punto de vista de mi profesión, la Conservación y Restauración de Bienes Culturales, y la convergencia de las nuevas tecnologías aplicadas en este ámbito, disciplina conocida como Patrimonio Virtual y, más concretamente, Restauración Virtual. Bajo el título "Blender al servicio del Patrimonio Cultural",



Una gran experiencia personal y profesional. ¡Nos vemos el año que viene!

quedé sorprendida y especialmente agradecida por el feedback que recibió mi presentación, probablemente por su novedad en este evento y disparidad con respecto al resto topics. Con una breve introducción a las disciplinas previamente mencionadas, pasando a la exposición de un caso de estudio, mostrando el paso a paso del modelado 3D de una pieza de artes decorativas de un museo. Así, esta hora se convirtió en una ventana abierta para aquellos profesionales que sentimos –de alguna manera- curiosidad por dar a conocer nuestras aplicaciones de Blender al resto de usuarios.


BLENDIBERIA
2017
MURCIA, 23 al 26 de NOVIEMBRE
UNIVERSIDAD DE MURCIA
PIXELODEON
3D SCHOOL
BLENDTUTS.ES

REVISTA BLENDERIANOS

CONCURSO: ¡ROBOTS DE BATALLA!

Robots, androides, máquinas de guerra, guerras robóticas, ciudades futuristas donde el hombre es cazado como un divertimento por organismos robóticos... El futuro puede cambiar de cómo lo imaginamos. Muéstranos tus robots de guerra y sus luchas, lo estamos esperando.

La revista Blenderianos se complace en invitaros a ser parte de un emocionante concurso, en el cual los ganadores no solo serán los protagonistas de su propia historia robótica en el siguiente número, sino que aparte tendrán la oportunidad de disfrutar de los jugosos premios ofrecidos por Blendtuts, Pixelodeon 3D y Friendly Shade Textures.

Reglas

- Se permite una entrega por participante y modalidad, pudiendo presentarse un trabajo en ambas.
- Si se hace uso de alguna (ilustración, fotografía) se deben dar los respectivos créditos al autor.
- El trabajo final puede ser presentado como un render, video o publicado en herramientas como Blend4Web o Sketchfab aunque la presentación de una imagen es obligatoria.
- La resolución de la imagen no debe de ser menor de 1920x1080 y una relación 16:9.
- Los avances que se van haciendo deben de ser publicados en la comunidad blenderianos en facebook.
- Se deben enseñar imágenes del progreso usando #blenderianosavances
- Para el trabajo final se debe usar #blenderianosfinal y una descripción o breve en la publicación el trabajo y el archivo blend a la cuenta blenderianos@gmail.com con tus datos.
- El uso de Blender como herramienta principal de trabajo es obligatoria y deberá entregarse el blend, con las texturas empaquetadas.
- Su entrada debe de ser de nueva creación, no un proyecto presentado en otros concursos.
- La fecha para la entrega final será el 9 de Marzo de 2018, pudiendo retrasarse según sea necesario. Se anunciará cualquier cambio en la fanpage de revista Blenderianos.
- El participante retiene los derechos de su trabajo y acepta que se haga uso de este con fines de promoción.



BLENDTUTS.ES Aprende Blender de la manera más fácil!

PIXELODEON ·3D SCHOOL·

Friendly Shade

/blenderianos
@Rblenderianos
@revistablenderianos
Revista Blenderianos

CONCURSO: ¡ROBOTS DE BATALLA!

REVISTA BLENDERIANOS

Robots, androides, máquinas de guerra, guerras robóticas, ciudades futuristas donde el hombre es cazado como un divertimento por organismos robóticos... El futuro puede cambiar de cómo lo imaginamos. Muéstranos tus robots de guerra y sus luchas, lo estamos esperando.

La revista Blenderianos se complace en invitaros a ser parte de un emocionante concurso, en el cual los ganadores no solo serán los protagonistas de su propia historia robótica en el siguiente número, sino que aparte tendrán la oportunidad de disfrutar de los jugosos premios ofrecidos por Blendtuts, Pixelodeon 3D y Friendly Shade Textures.

Premios

CATEGORIA ESCENA:

Primer lugar: Curso Modelado de Personajes Cartoon de Pixelodeon
Curso Modelado de Personajes Cartoon de Pixelodeon
Acceso al nivel Bundle 01 del portal de texturas Friendly Shade

Segundo lugar: Curso Fundamentos de Modelado de Pixelodeon
Descuento del 50% en cualquier curso de modelado de Pixelodeon

Tercer lugar: Curso de Fundamentos del Modelado de Pixelodeon
Descuento del 40% en cualquier curso de modelado de Pixelodeon

CATEGORIA MODELOS:

Primer lugar: Curso de Modelado Hard-Surface de Blendtuts
Jet: Taller de creación de personajes de Blendtuts
Proceso de creación de arma AER9 de Blendtuts
Acceso al nivel Bundle 01 del portal de texturas Friendly Shade

Segundo lugar: Curso de Blendtuts a elección del ganador
Proceso de creación de arma AER9 de Blendtuts

Tercer lugar: Proceso de creación de arma AER9 de Blendtuts
Descuento del 50% en cualquier curso de Blendtuts



BLENDTUTS.ES Aprende Blender de la manera más fácil!

PIXELODEON 3D SCHOOL

Friendly Shade

/blenderianos
@Rblenderianos
@revistablenderianos
Revista Blenderianos

REVISTA BLENDERIANOS NÚMERO 1

VISÍTALA
AQUÍ
REVISTA
BLENDERIANOS

